GUIDE DE L'UTILISATEUR

www.wizteach.com

Qwizdom®

Assistance

Contacter l'assistance :

Veuillez contacter votre revendeur ou distributeur pour toute demande d'assistance.
Vous pouvez également envoyer un message électronique à : support@wizteach.com

Configuration système requise :

Windows XP Service Pack 3 ou version ultérieure

512 Mo de RAM minimum

Processeur 1 GHz minimum

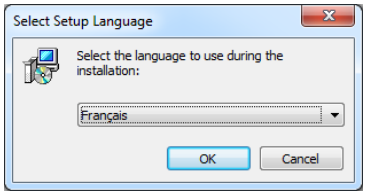
400 Mo d'espace libre disponible

Guide de l'utilisateur

Pour accéder au Guide de l'utilisateur, cliquez sur : menu Démarrer > Tous les programmes > Qwizdom > WizTeach > Aide, puis sélectionnez votre langue pour afficher l'intégralité du présent Guide.

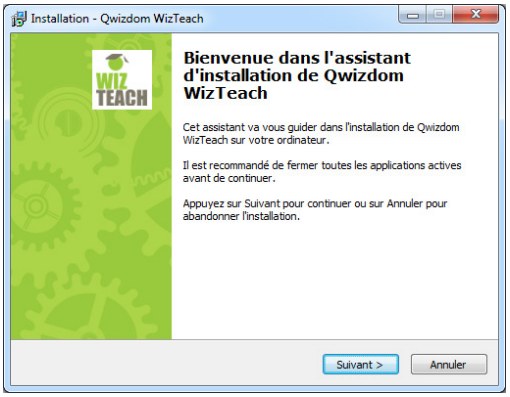
Installation de WizTeach

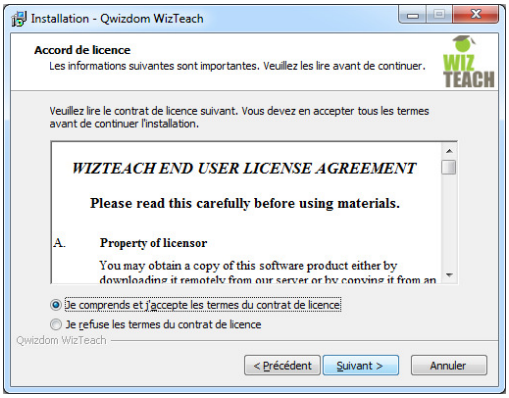
L'installation de WizTeach devrait se lancer automatiquement ; si cela n'est pas le cas, sur le Poste de travail, cliquez deux fois sur votre lecteur CD/DVD, puis cliquez deux fois sur Setup pour démarrer le processus d'installation.

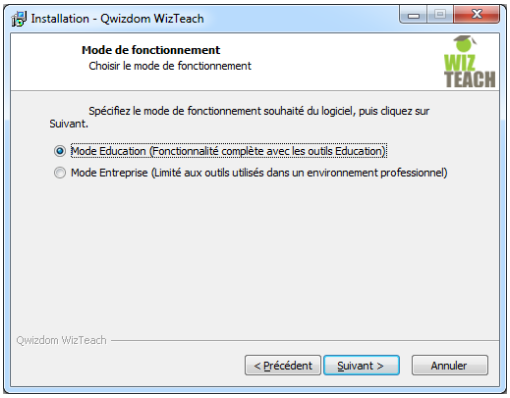


Vous serez invité à sélectionner la langue d'installation comme illustré ci-dessus. Cliquez sur OK pour continuer.

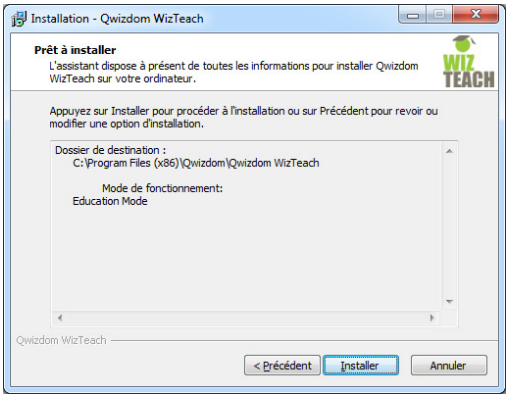
L'écran suivant apparaît :
Cliquez sur Suivant pour continuer.

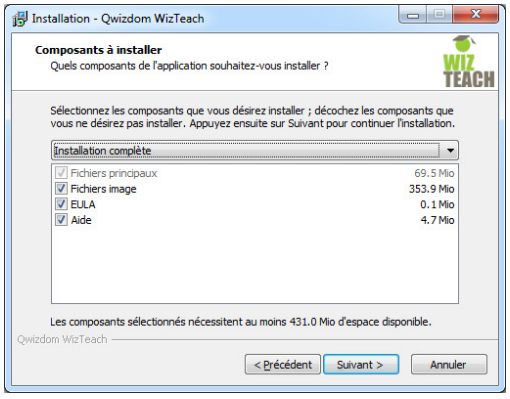

Installation - Qwizdom WizTeach
Bienvenue dans l'assistant d'installation de Qwizdom WizTeach
Cet assistant va vous guider dans l'installation de Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur.
Il est recommandé de fermer toutes les applications actives avant de continuer.
Appuyez sur Suivant pour continuer ou sur Annuler pour abandonner l'installation.
Suivant >
Annuler


Installation - Qwizdom WizTeach
Accord de licence
Les informations suivantes sont importantes. Veuillez les lire avant de continuer.
Veuillez lire le contrat de licence suivant. Vous devez en accepter tous les termes avant de continuer l'installation.
WIZTEACH END USER LICENSE AGREEMENT
Please read this carefully before using materials.
A. Property of licensor
You may obtain a copy of this software product either by
Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence
Je refuse les termes du contrat de licence
Qwizdom WizTeach
< Précédent
Suivant >
Annuler

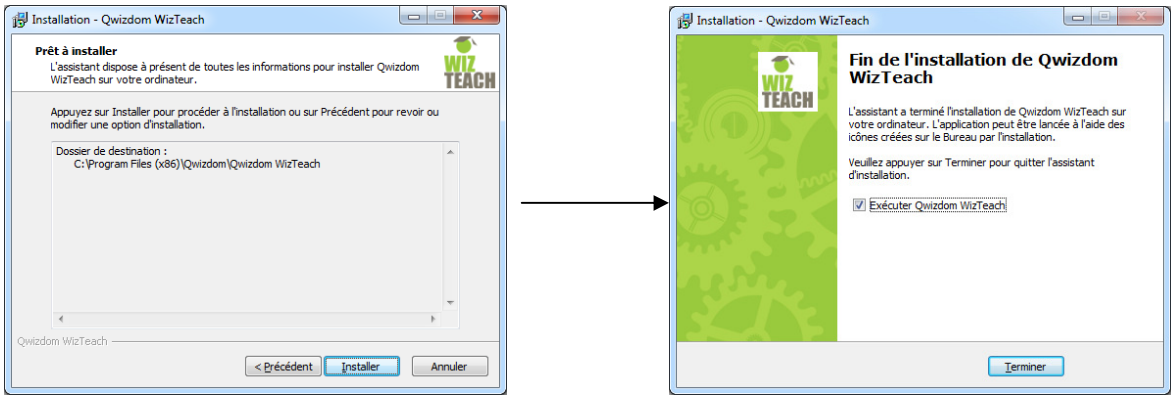

Installation - Qwizdom WizTeach
Mode de fonctionnement
Choisir le mode de fonctionnement
Spécifiez le mode de fonctionnement souhaité du logiciel, puis cliquez sur Suivant.
Mode Education (Fonctionnalité complète avec les outils Education)
Mode Entreprise (Limité aux outils utilisés dans un environnement professionnel)
Qwizdom WizTeach
< Précédent
Suivant >
Annuler

Vous serez invité à accepter le Contrat de licence utilisateur final. Cliquez sur Suivant pour continuer et sélectionnez le type d'installation de votre choix : Complète, Compacte ou Personnalisée.


Installation - Qwizdom WizTeach
Prêt à installer
L'assistant dispose à présent de toutes les informations pour installer Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur.
Appuyez sur Installer pour procéder à l'installation ou sur Précédent pour revoir ou modifier une option d'installation.
Dossier de destination :
C:\Program Files (x86)\Qwizdom\Qwizdom WizTeach
Mode de fonctionnement:
Education Mode
Qwizdom WizTeach
< Précédent
Installer
Annuler


Installation - Qwizdom WizTeach
Composants à installer
Quels composants de l'application souhaitez-vous installer ?
Sélectionnez les composants que vous désirez installer ; décochez les composants que vous ne désirez pas installer. Appuyez ensuite sur Suivant pour continuer l'installation.
Installation complète
Fichiers principaux 69.5 Mio
Fichiers image 353.9 Mio
EULA 0.1 Mio
Aide 4.7 Mio
Les composants sélectionnés nécessitent au moins 431.0 Mio d'espace disponible.
Qwizdom WizTeach
< Précédent
Suivant >
Annuler

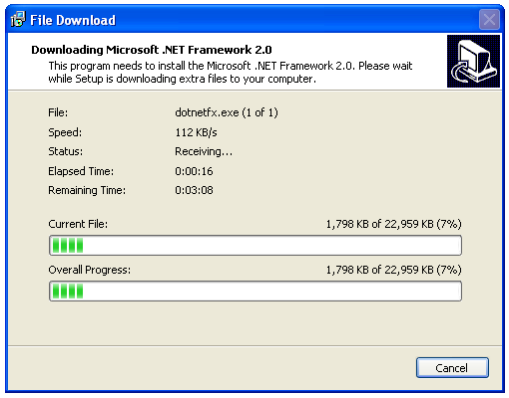
Vous devrez alors sélectionner l'emplacement d'installation de WizTeach et des raccourcis du menu Démarrer. Une fois ces étapes effectuées, cliquez sur Suivant.


Installation - Qwizdom WizTeach
Prêt à installer
L'assistant dispose à présent de toutes les informations pour installer Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur.
Appuyez sur Installer pour procéder à l'installation ou sur Précédent pour revoir ou modifier une option d'installation.
Dossier de destination :
C:\Program Files (x86)\Qwizdom\Qwizdom WizTeach
Qwizdom WizTeach
< Précédent
Installer
Annuler
Installation - Qwizdom WizTeach
Fin de l'installation de Qwizdom WizTeach
L'assistant a terminé l'installation de Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur. L'application peut être lancée à l'aide des icônes créées sur le Bureau par l'installation.
Veuillez appuyer sur Terminer pour quitter l'assistant d'installation.
Exécuter Qwizdom WizTeach
Terminer

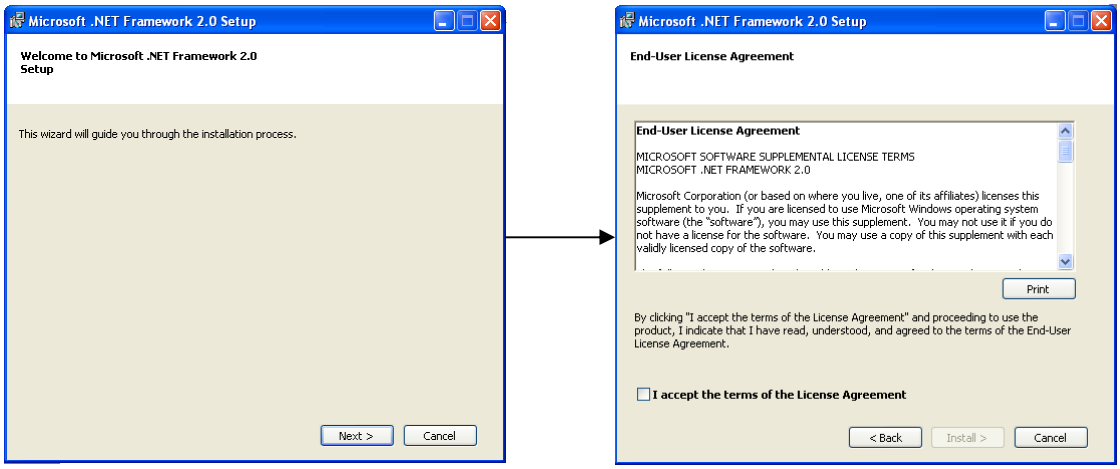
Il vous sera ensuite proposé de créer une icône sur le bureau. Cochez ou décochez la case et cliquez sur Suivant pour continuer. Les pré-requis supplémentaires qui seront installés avec WizTeach s'affichent. Cliquez sur Installer pour lancer l'installation.

REMARQUE : Ceci ne s'applique que si Microsoft .NET 2.0 va être installé. S'il est déjà installé, passez directement à la page suivante.

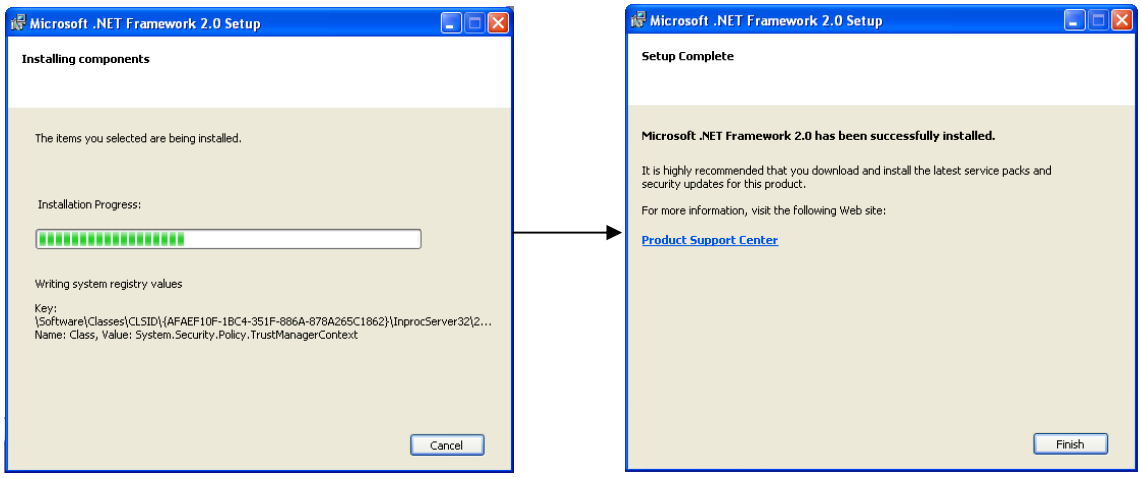
La fenêtre suivante s'affiche :


File Download
Downloading Microsoft .NET Framework 2.0
This program needs to install the Microsoft .NET Framework 2.0. Please wait while Setup is downloading extra files to your computer.
File: dotnetfx.exe (1 of 1)
Speed: 112 KB/s
Status: Receiving...
Elapsed Time: 0:00:16
Remaining Time: 0:03:08
Current File: 1,798 KB of 22,959 KB (7%)
Overall Progress: 1,798 KB of 22,959 KB (7%)
Cancel

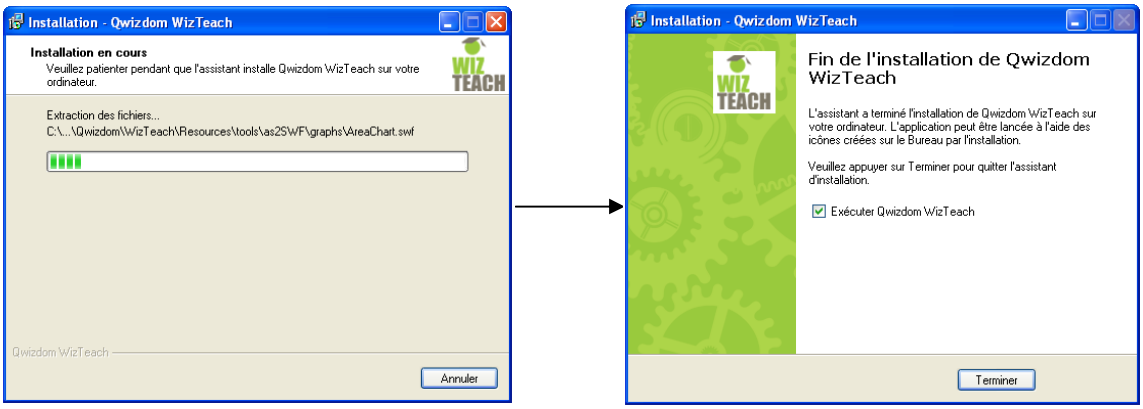
.NET sera téléchargé si vous procédez à l'installation à partir d'un téléchargement de WizTeach. Si vous procédez à l'installation à partir d'un CD, vous passerez directement à l'écran suivant :


Microsoft .NET Framework 2.0 Setup
Welcome to Microsoft .NET Framework 2.0 Setup
This wizard will guide you through the installation process.
Next >
Cancel
Microsoft .NET Framework 2.0 Setup
End-User License Agreement
End-User License Agreement
MICROSOFT SOFTWARE SUPPLEMENTAL LICENSE TERMS
MICROSOFT .NET FRAMEWORK 2.0
Microsoft Corporation (or based on where you live, one of its affiliates) licenses this supplement to you. If you are licensed to use Microsoft Windows operating system software (the "software"), you may use this supplement. You may not use it if you do not have a license for the software. You may use a copy of this supplement with each validly licensed copy of the software.
Print
By clicking "I accept the terms of the License Agreement" and proceeding to use the product, I indicate that I have read, understood, and agreed to the terms of the End-User License Agreement.
I accept the terms of the License Agreement
< Back
Install >
Cancel

Cliquez sur Next pour accéder au End-User License Agreement de Microsoft .NET Framework. Cochez la case pour accepter le Contrat, puis cliquez sur Install. La fenêtre contenant la barre de progression de l'installation et la fenêtre Installation terminée s'afficheront, comme illustré ci-dessous. Cliquez sur Finish pour lancer le programme d'installation de WizTeach.


Microsoft .NET Framework 2.0 Setup
Installing components
The items you selected are being installed.
Installation Progress:
Writing system registry values
Key:
\Software\Classes\CLSID\{AFAEF10F-1BC4-351F-886A-878A265C1862}\InprocServer32\2...
Name: Class, Value: System.Security.Policy.TrustManagerContext
Cancel
Microsoft .NET Framework 2.0 Setup
Setup Complete
Microsoft .NET Framework 2.0 has been successfully installed.
It is highly recommended that you download and install the latest service packs and security updates for this product.
For more information, visit the following Web site:
Product Support Center
Finish

L'installation de WizTeach continue comme suit :


Installation - Qwizdom WizTeach
Installation en cours
Veuillez patienter pendant que l'assistant installe Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur.
Extraction des fichiers...
C:\...\Qwizdom\WizTeach\Resources\tools\as2SWF\graphs\AreaChart.swf
Qwizdom WizTeach
Annuler
Installation - Qwizdom WizTeach
Fin de l'installation de Qwizdom WizTeach
L'assistant a terminé l'installation de Qwizdom WizTeach sur votre ordinateur. L'application peut être lancée à l'aide des icônes créées sur le Bureau par l'installation.
Veuillez appuyer sur Terminer pour quitter l'assistant d'installation.
Exécuter Qwizdom WizTeach
Terminer

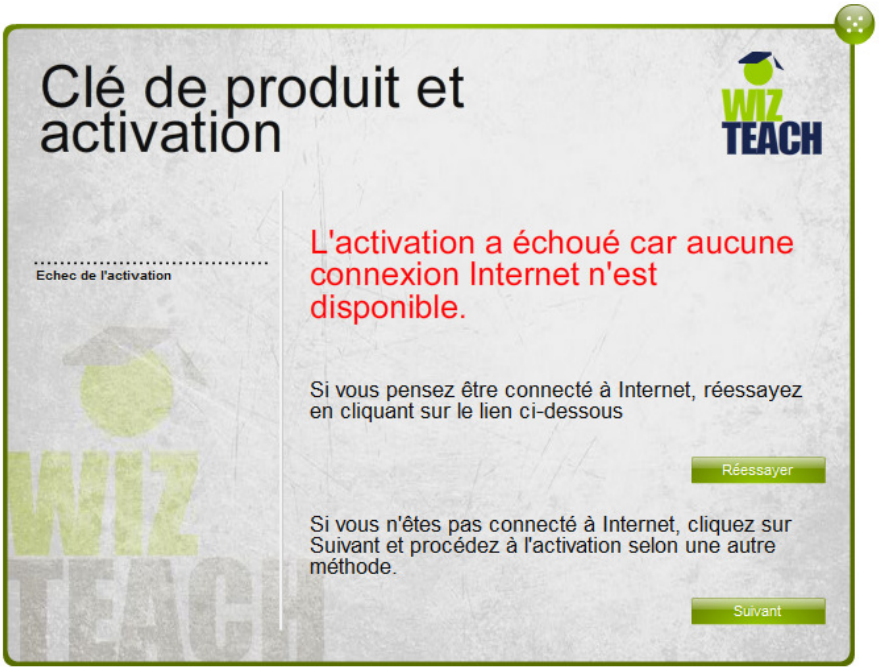
La barre de progression de l'installation de WizTeach s'affiche. Une fois l'installation terminée, la fenêtre Installation terminée s'affiche, comme illustré ci-dessus. Cochez la case selon que vous voulez démarrer WizTeach immédiatement ou non, puis cliquez sur Terminer pour finaliser l'installation.

L'installation est à présent terminée.

Enregistrement et activation de WizTeach

Vous serez invité à saisir votre clé de produit et activer votre licence logicielle. La fenêtre suivante apparaît :
Remarque : cette opération n'est obligatoire que lors de l'installation et non à chaque démarrage de WizTeach.

Vous devez saisir la clé de produit dans les cases. Une fois que vous avez saisi les 16 chiffres de la clé de produit et cliqué sur OK, le logiciel tente d'activer votre licence via Internet. Si aucune connexion Internet n'est disponible, l'écran suivant apparaît :


Clé de produit et activation
Echec de l'activation
L'activation a échoué car aucune connexion Internet n'est disponible.
Si vous pensez être connecté à Internet, réessayez en cliquant sur le lien ci-dessous
Réessayer
Si vous n'êtes pas connecté à Internet, cliquez sur Suivant et procédez à l'activation selon une autre méthode.
Suivant

Le service Web Qwizdom indique alors votre numéro de série, qui s'affiche comme illustré.

Vous disposez alors de deux options d'activation de votre logiciel WizTeach :

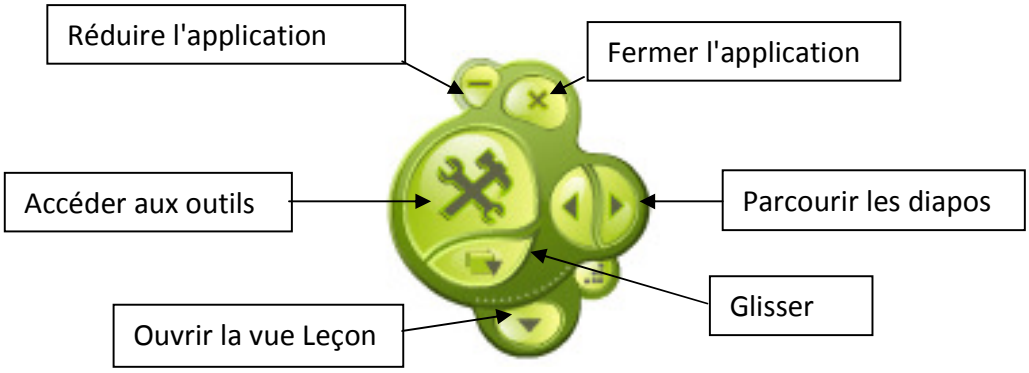
Activer par téléphone : vous pouvez contacter Qwizdom et indiquer votre numéro de série. Vous recevrez alors un code d'autorisation à inscrire dans les cases.

Activer via le site Web : vous obtiendrez un lien vers le site Web d'activation de WizTeach, que vous pouvez utiliser depuis n'importe quel ordinateur. Saisissez votre numéro de série, et vous recevrez un code d'activation à taper dans les cases.

Une fois le code d'activation (obtenu via Internet, ou téléphone) saisi, cliquez sur OK. WizTeach se lance automatiquement dans le coin supérieur droit de votre écran :

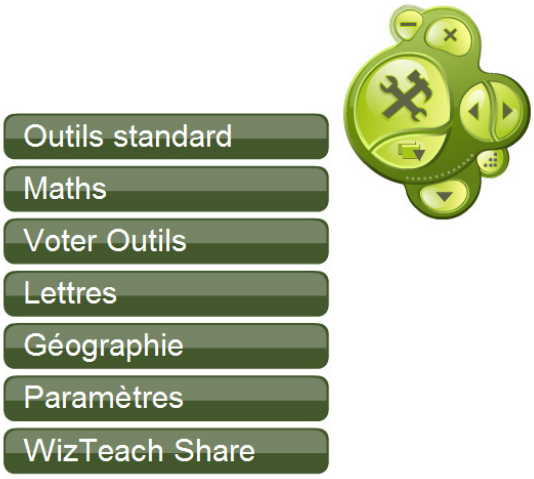
WizTeach reste apparent devant toutes les autres applications ouvertes, sauf si vous choisissez de le réduire. Vous pouvez alors l'agrandir à partir de la barre des tâches en bas de l'écran.

INFORMATIONS GENERALES



Cliquez sur le bouton de la palette d'outils flottante pour afficher la liste des outils.

s



Plusieurs palettes d'outils sont disponibles : Outils standard, Maths et Lettres. Pour sélectionner un outil, cliquez simplement sur la palette d'outils que vous souhaitez parcourir. Les outils disponibles seront évoqués plus loin.

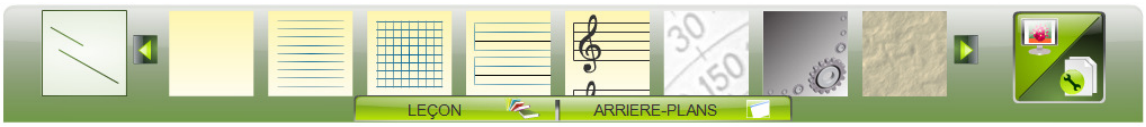
AFFICHAGE DE LECONS ET DE THEMES DE DIAPOSITIVES

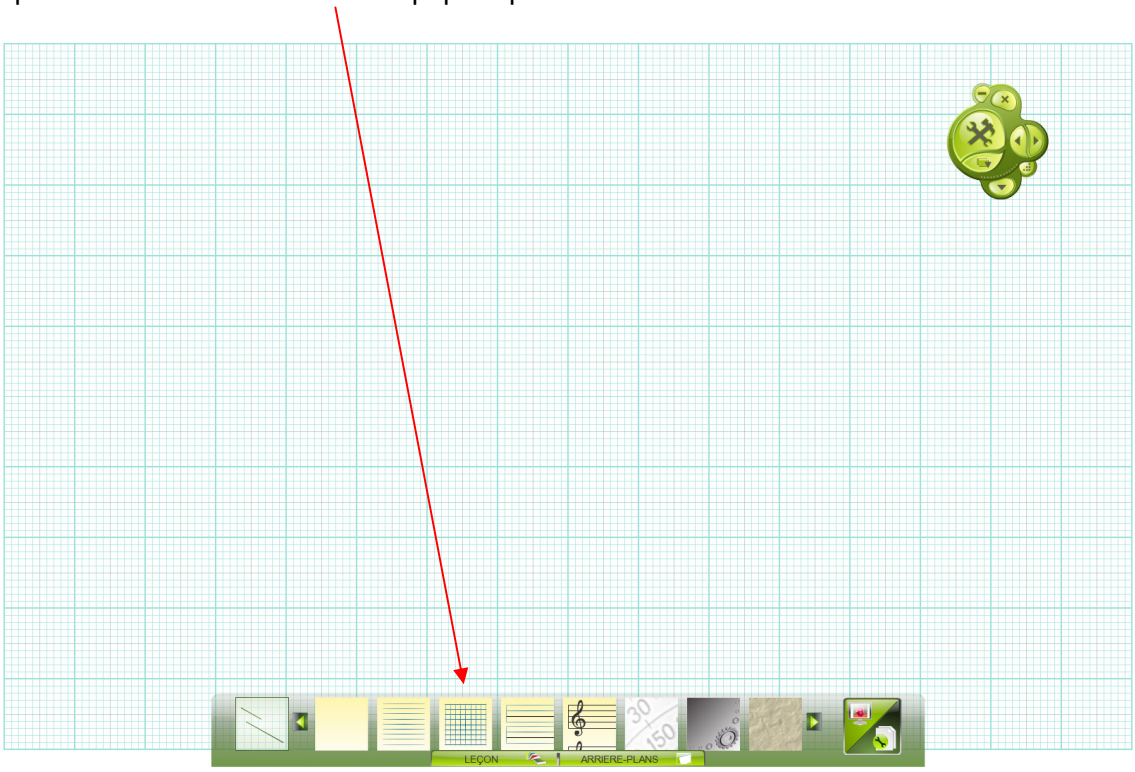
La vue Leçon vous permet d'appliquer différents arrière-plans à vos leçons, d'accéder à de nouveaux sujets sans perdre vos activités précédentes et d'enregistrer le travail effectué pour un usage futur.

Utilisez les flèches pour vous déplacer dans les diapositives terminées.

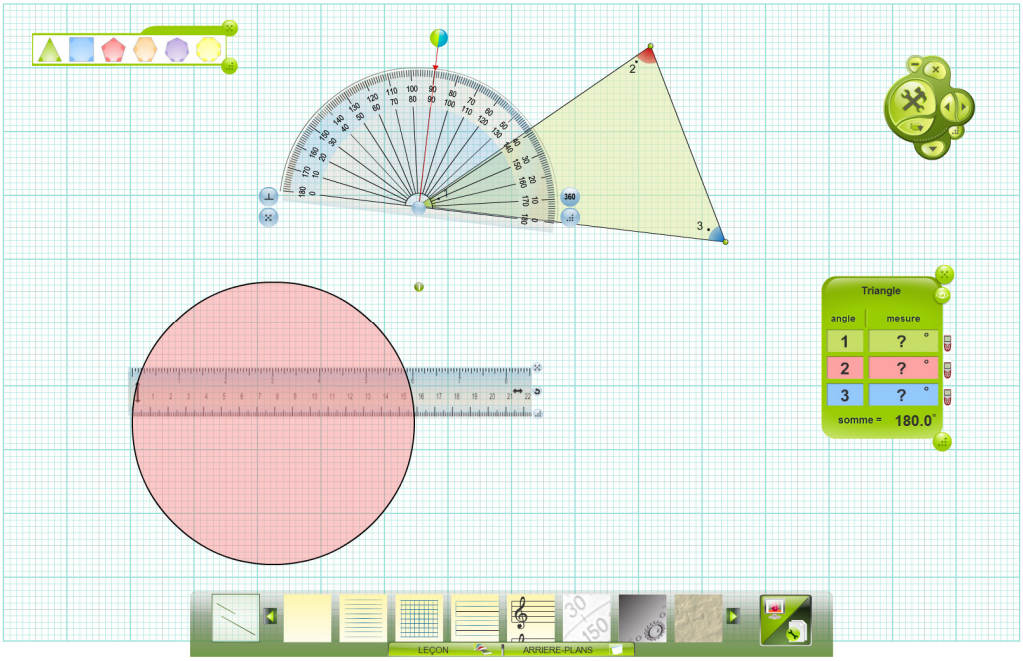
Cliquez ici pour ouvrir la vue Leçon

Ce menu s'affiche alors en bas de votre écran :

Pour sélectionner les arrière-plans de diapositives, cliquez sur le bouton Arrière-plans. Les options des arrière-plans disponibles apparaissent:

Sélectionnez l'arrière-plan de votre choix pour cette partie de la leçon ou cette diapositive. Nous allons choisir un papier quadrillé :

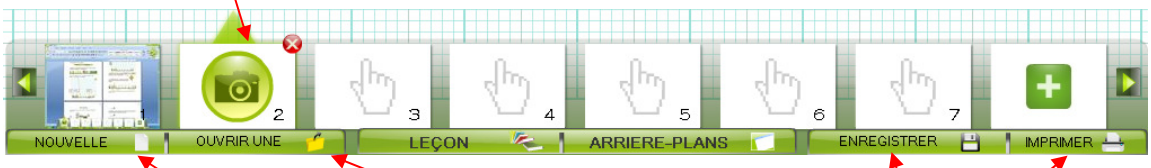


Votre arrière-plan sélectionné s'affiche sur le bureau et les applications ouvertes. Vous pouvez ensuite utiliser tous les outils WizTeach :



Si vous cliquez sur le menu Leçon, vous verrez les diapositives que vous avez créées dans votre leçon. Pour passer à un autre sujet ou une autre section, cliquez sur la flèche droite dans le menu Leçon ou dans la palette WizTeach :

En vous déplaçant dans la leçon, vous pouvez voir les diapositives créées, modifier les arrière-plans, dessiner et utiliser divers outils WizTeach :



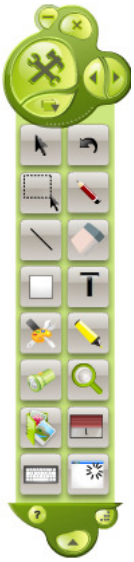
Vous pouvez créer de nouvelles leçons, ouvrir des leçons existantes, enregistrer votre leçon ou l'imprimer.

Vous pouvez insérer des diapositives dans votre leçon, entre d'autres diapositives, en cliquant sur dans la vue Leçon

En effectuant un clic droit, vous pouvez également copier, coller ou supprimer des diapositives de votre leçon.

OUTILS STANDARD

DESSIN



Les outils de dessin suivants sont disponibles :

1. Curseur

2. Annuler

3. Outil de sélection

4. Crayon

5. Lignes

6. Gomme

7. Formes

8. Texte

9. Couleur

10. Surligneur

11. Torche

12. Loupe

13. Images

14. Cache

15. Clavier

16. Effacer l'écran

1. ***Curseur***

Si vous cliquez sur cette icône, votre pointeur reprend la forme d'une flèche, désactivant ainsi l'application de dessin WizTeach en cours d'utilisation.

2. ***Annuler***

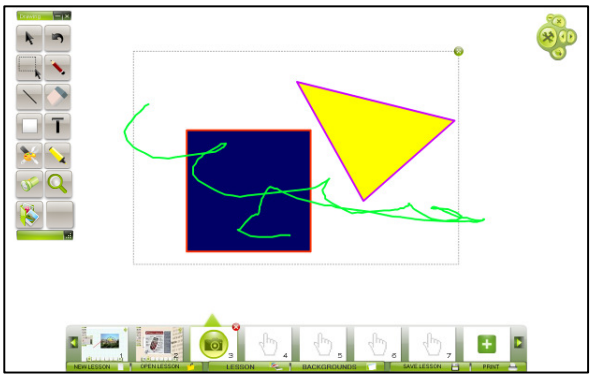
Cliquez sur l'icône Annuler pour annuler le surlignage, les formes ou tout autre dessin effectué à l'aide des outils WizTeach, du plus récent au plus ancien. Vous pouvez utiliser cette icône plusieurs fois pour annuler plusieurs actions.

Remarque : cette icône n'annule pas les actions d'autres applications (par exemple MS Word, MS Excel, Internet Explorer, etc.)

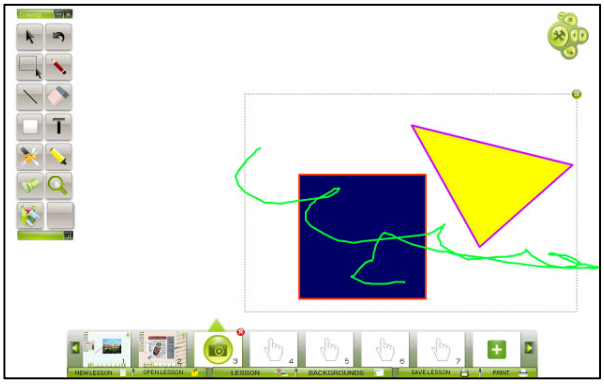
3. ***Outil de sélection***

L'outil de sélection permet de sélectionner tous les objets englobés dans une zone et de les manipuler comme un objet unique.

Lorsque vous cliquez sur l'icône de l'outil de sélection, le pointeur se transforme en croix. Vous pouvez alors délimiter la zone de sélection.

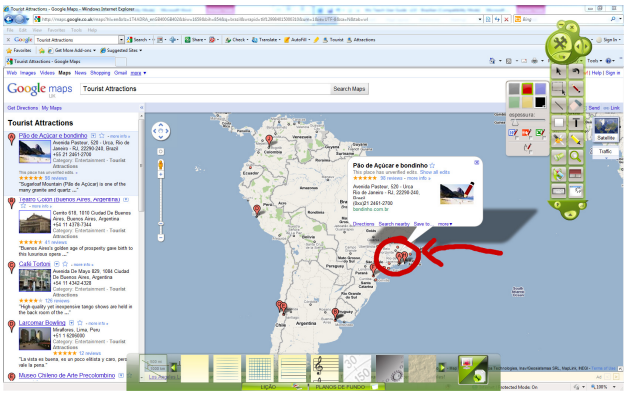


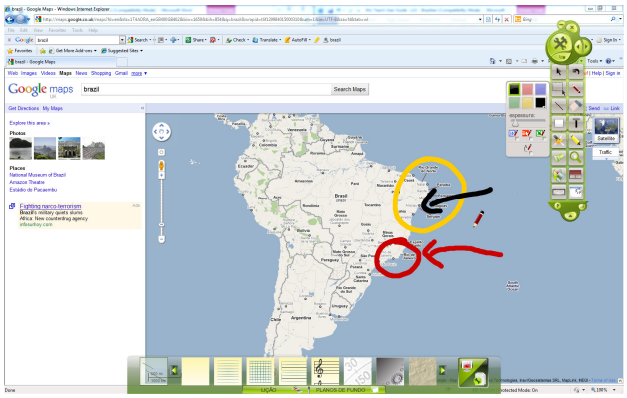
Voici un exemple de déplacement de plusieurs objets ensemble à l'aide de l'outil de sélection, et de leur envoi simultané dans la Corbeille:



4. Crayon

Le crayon vous permet de dessiner directement sur la fenêtre active (par exemple Internet Explorer, MS PowerPoint, etc.). Vous pouvez toujours utiliser l'application ouverte sans pour autant perdre vos dessins :





Réglez la couleur et l'épaisseur de ligne de votre crayon à l'écran

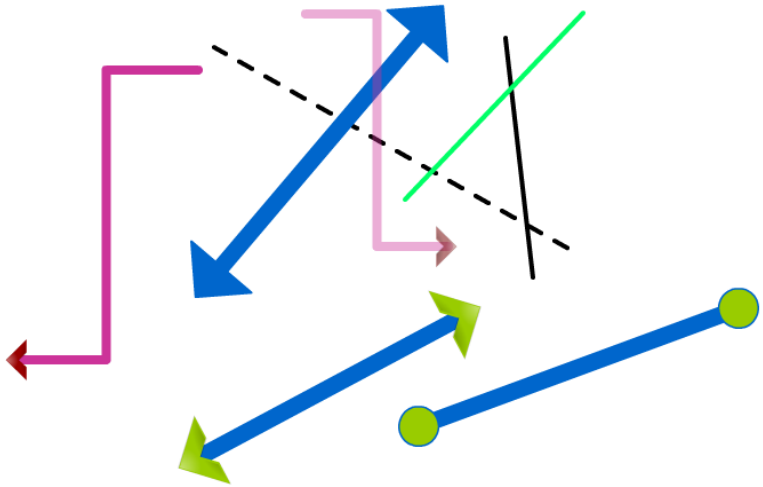
Si Microsoft Office est installé, vous pouvez dessiner directement dans MS Word, PowerPoint ou Excel. Ces dessins seront enregistrés au format Office et non WizTeach.

5. *Lignes*

L'outil Lignes permet de dessiner des lignes droites entre deux points de l'écran. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que la ligne commence. Maintenez le bouton de la souris enfoncé ou maintenez votre doigt appuyé sur le tableau blanc, puis relâchez la pression à l'endroit où vous souhaitez que la ligne se termine.

Lorsque vous tracez des lignes, vous remarquerez aussi que le pointeur se transforme en cible.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de lignes :



6. *Gomme*

Utilisez la gomme pour effacer des objets à l'écran. Quatre options permettent de supprimer des dessins, surlignages et annotations :

Ligne simple ou objet

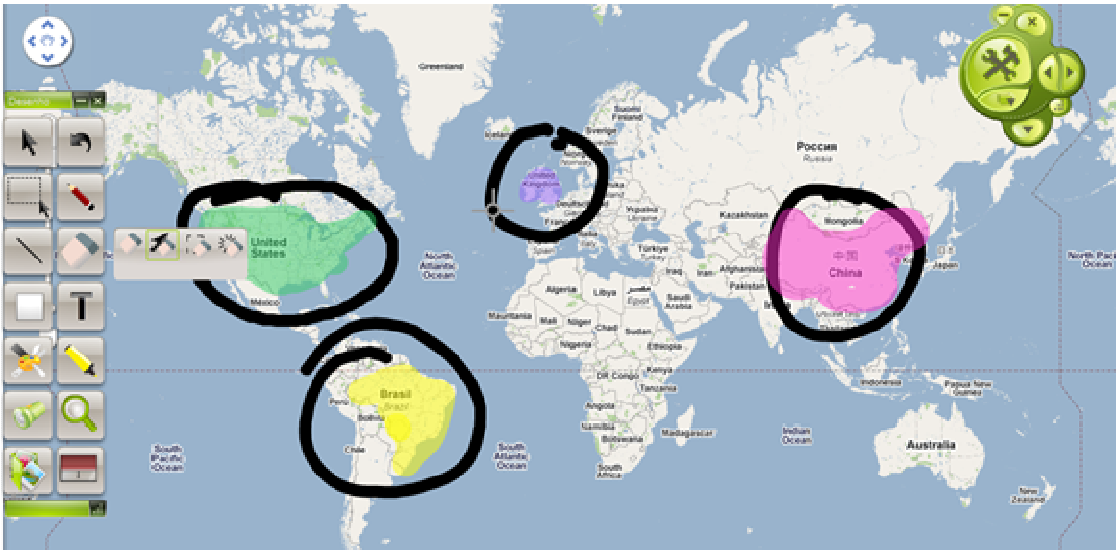
Intérieur d'une zone

Supprimer tout

Faire glisser vers la corbeille

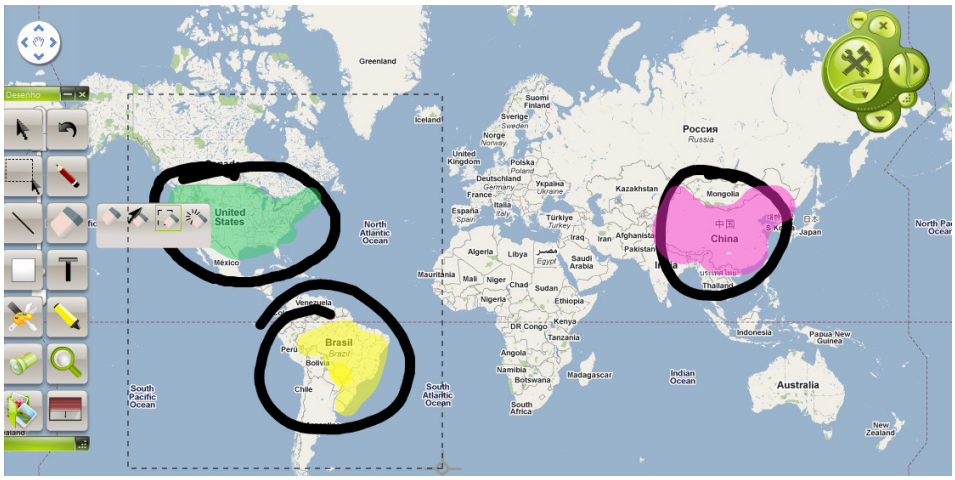
Suppression d'une ligne simple ou d'un objet :

Cette icône vous permet de cliquer sur une ligne simple ou un objet, dessiné(e) d'un simple cliquer/glisser de la souris, comme illustré ci-dessous :



Suppression à l'intérieur d'une zone :

Cliquez et faites glisser le curseur afin de former un cadre autour des éléments que vous souhaitez supprimer. Lorsque vous relâchez le bouton, tous les objets WizTeach se trouvant à l'intérieur de la zone seront supprimés.



Supprimer tout :

Cliquez sur cette icône pour supprimer tous les objets WizTeach à l'écran simultanément.

Utilisation de la Corbeille :

Vous pouvez également supprimer des éléments en les faisant glisser vers la Corbeille qui apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

<u>Remarque : vous pouvez effectuer cette opération à tout moment, SANS que l'outil Gomme ne soit activé</u>

7. *Formes*

Utilisez l'outil Formes pour créer les éléments suivants : carrés, rectangles, triangles ou formes personnalisées.

Il existe quatre options de formes :

- Rectangles

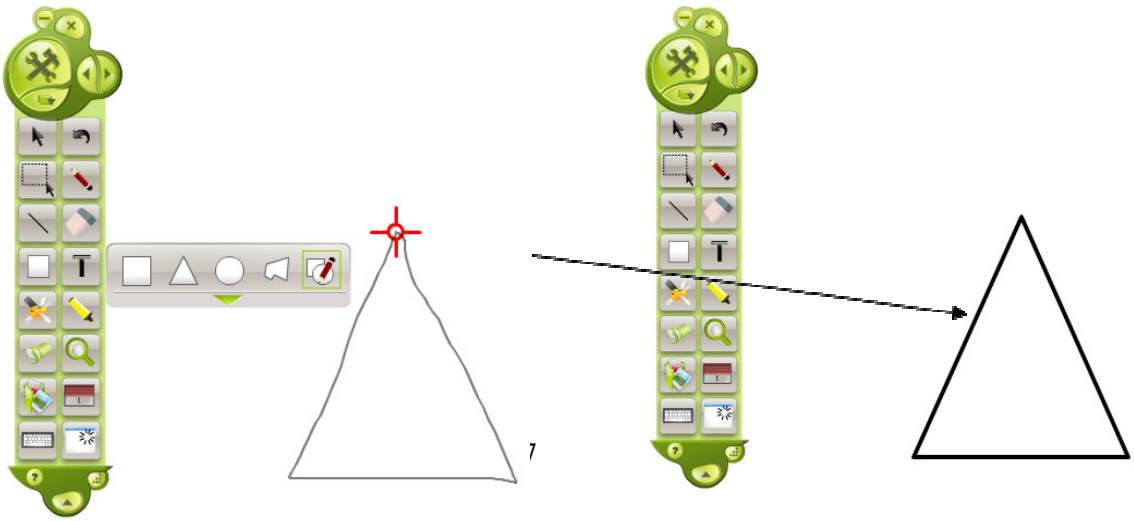
- Triangles

- Cercles

- Formes libres

- Reconnaissance des formes

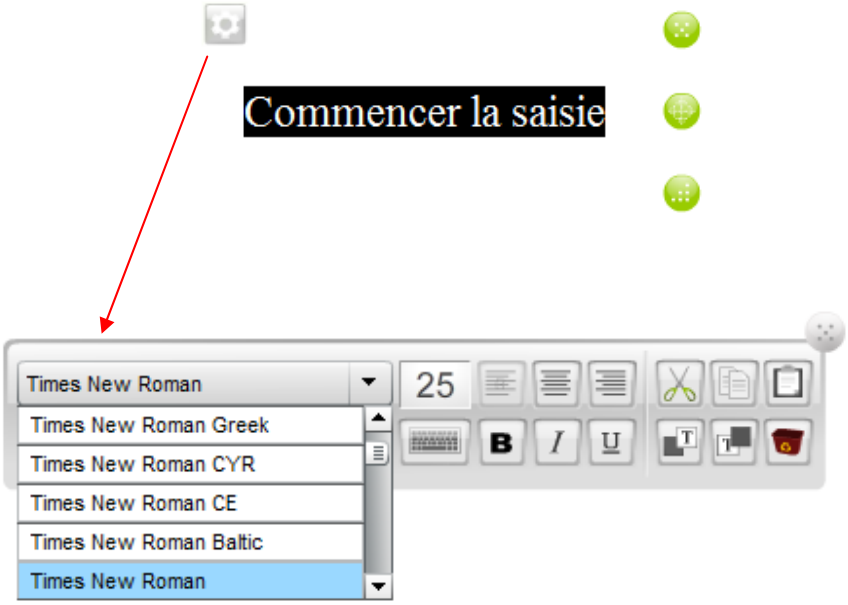
Lorsque vous utilisez l'outil de reconnaissance des formes, dessinez la forme de votre choix à l'aide du crayon. Elle sera ensuite automatiquement convertie en forme géométrique, comme illustré ci-dessous. Les paramètres de couleur et de transparence existants sont appliqués à la forme dessinée.



8. *Texte*

L'outil Texte permet de créer de nouvelles boîtes de texte, de modifier leur apparence, le formatage du texte, etc.

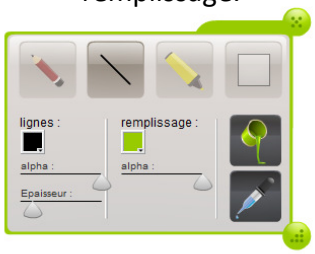
Lorsque vous cliquez sur l'icône Boîte de texte , la barre d'outils de contrôle des boîtes de texte s'affiche, comme illustré ci-dessous :



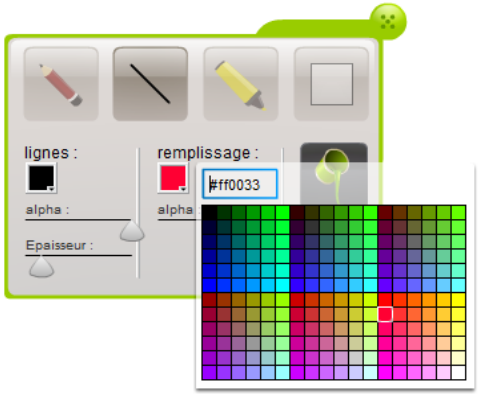
Vous pouvez sélectionner la police du texte à l'aide du menu déroulant, comme illustré. Vous pouvez également modifier la couleur du texte, effectuer des copier/coller, souligner du texte, etc.

9. *Couleur*

La palette Couleur permet de changer la couleur des dessins, lignes, formes et annotations. Vous pouvez changer la couleur du contour et la couleur de remplissage.

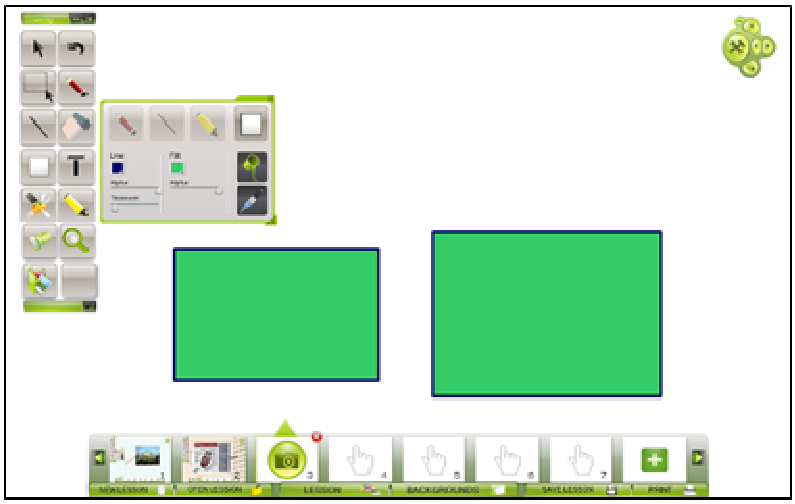


Lorsque vous cliquez sur la couleur de contour ou de remplissage, vous pouvez ensuite la sélectionner depuis la palette comme illustré :

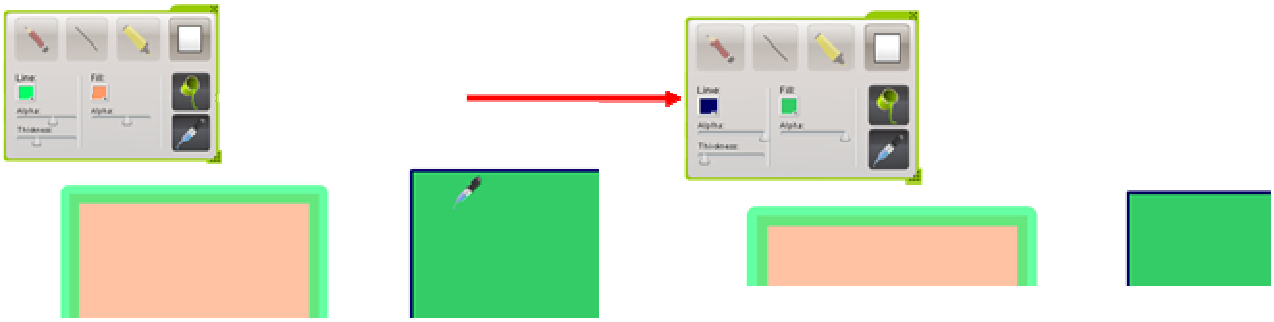


Vous pouvez également modifier l'épaisseur et la transparence (alpha) des lignes.

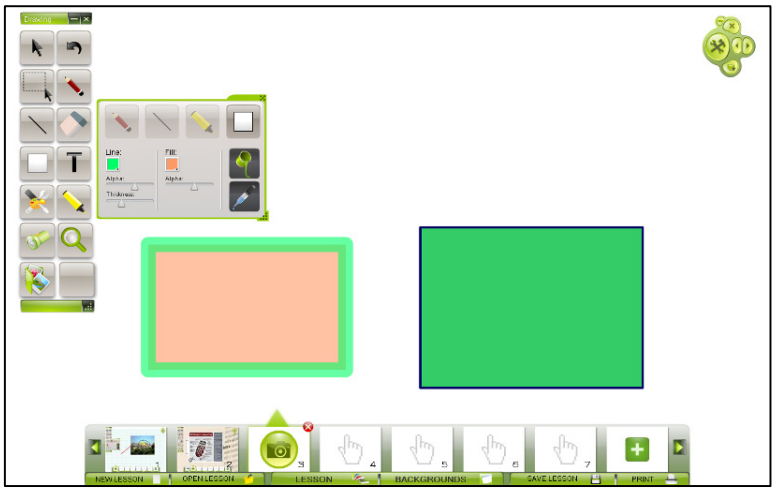
Vous pouvez également modifier la couleur des dessins, lignes, surlignages ou de tout autre objet afin qu'elle corresponde à un élément sélectionné à l'aide de l'outil Pipette. Cette opération est illustrée ci-dessous:



Pour exemple, nous avons ici deux objets dessinés avec des paramètres de couleur différents. En cliquant sur la pipette, nous pouvons sélectionner les paramètres des deux objets:

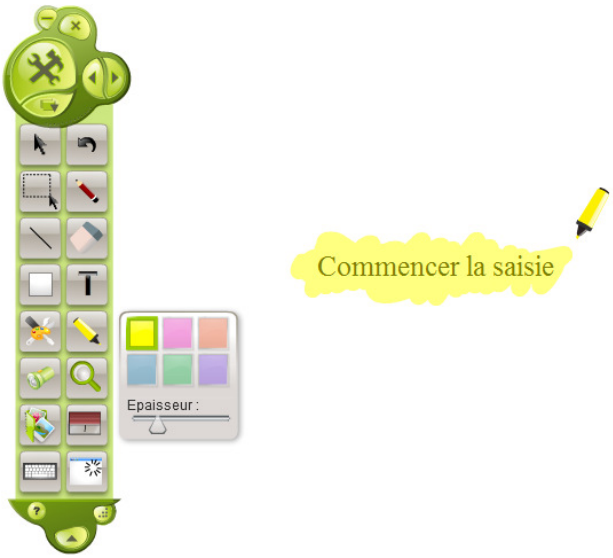


Nous combinons alors la Pipette avec l'outil Remplissage pour réappliquer la couleur à d'autres objets ou dessiner de nouveaux objets avec les mêmes paramètres :



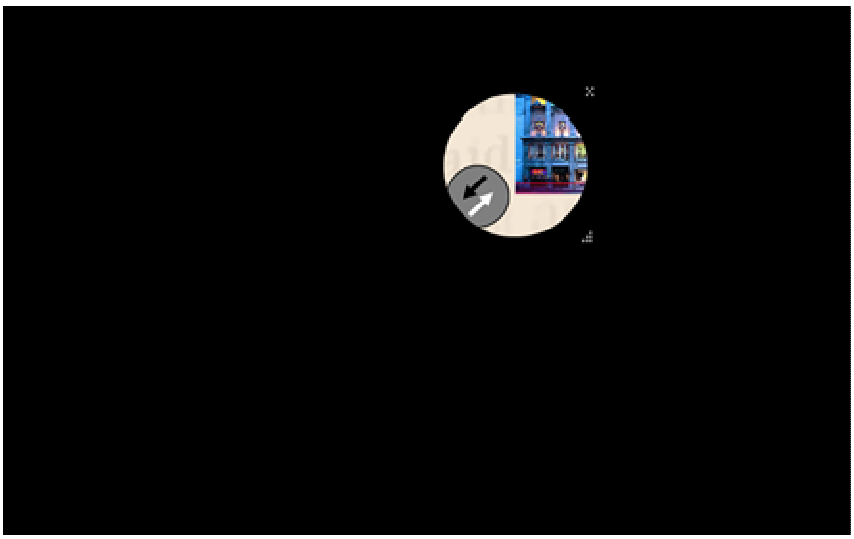
10. Surligneur

L'outil Surligneur permet de surligner n'importe quel élément à l'écran. Lors de la sélection de l'outil Surligneur, le pointeur prendra l'apparence d'un surligneur et permettra de surligner des éléments en cliquant et en maintenant le bouton de la souris enfoncé pendant le surlignage. En cliquant plusieurs fois sur la même zone, plusieurs couches se superposent.



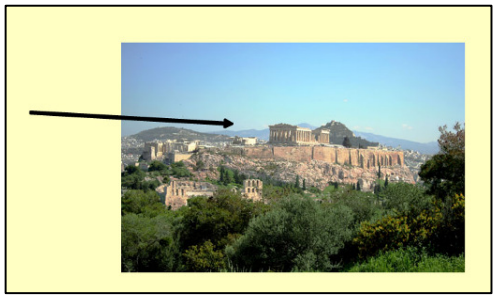
11. Torche

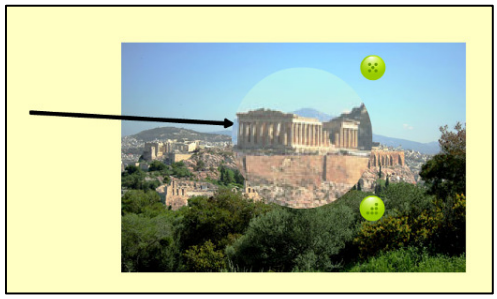
L'outil Torche plonge l'écran dans le noir en n'éclairant que la zone où se trouve le pointeur, de la même façon qu'une lampe dans une pièce noire. Vous pouvez fermer la Torche en relâchant la souris et en cliquant sur le qui s'affiche.



12. Magnifying Glass

La loupe permet d'agrandir tout ce qui est affiché à l'écran, comme illustré ci-dessous :

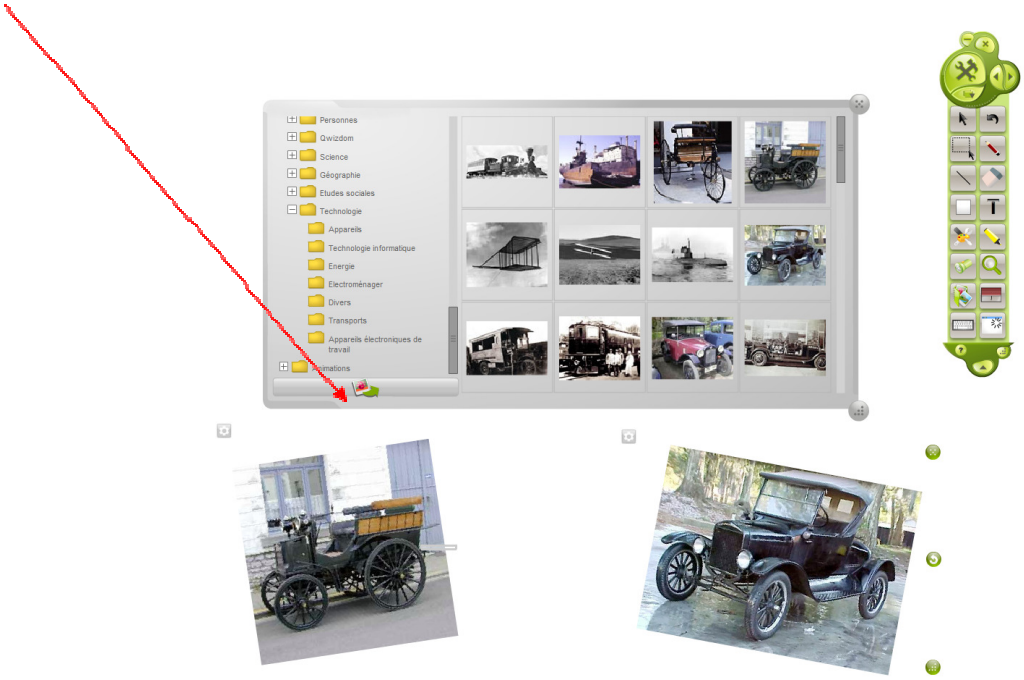




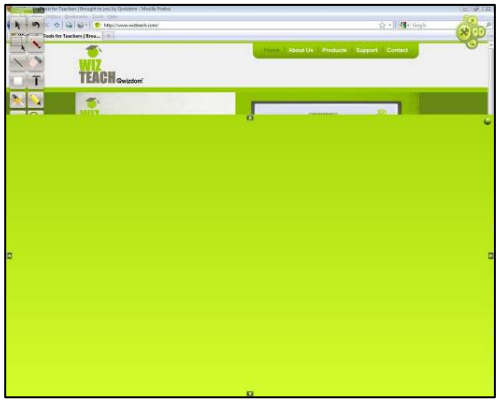
La loupe limite l'utilisation d'outils ou applications supplémentaires tant qu'elle est activée.

13. Images

L'outil Images permet d'afficher des images liées à différents sujets.
Sélectionnez le sujet requis, puis cliquez deux fois sur les images dans le dossier d'aperçu pour les afficher.

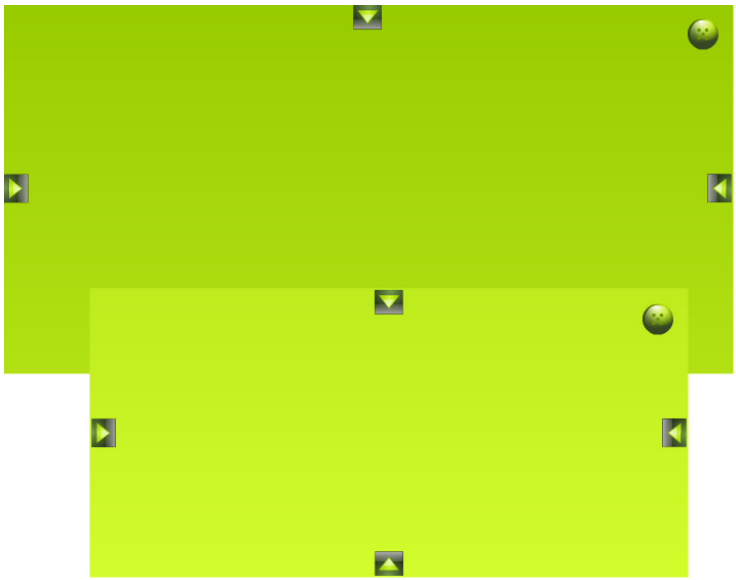


14. Cache



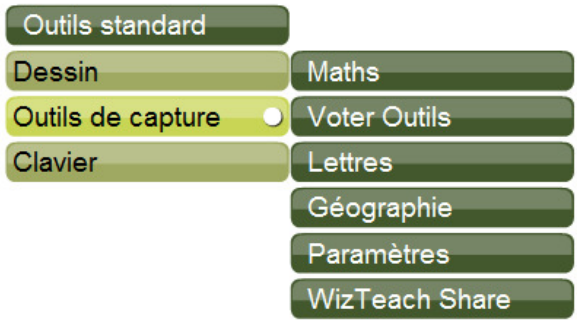
L'outil Cache applique un cache qui masque tout ou partie de l'écran. Cliquez sur les touches fléchées pour ajuster le cache.

Vous pouvez utiliser plusieurs caches si vous souhaitez masquer plusieurs parties de l'écran.



CAPTURE VIDEO

Le logiciel de capture vidéo est utilisé avec un visualiseur ou une caméra document afin de capturer et d'enregistrer des vidéos et des images fixes.



Les options d'Outils de capture incluent :

1. Dispositif vidéo

2. Capture d'écran

3. Capture vidéo d'écran

4. Archives

---

1. Dispositif vidéo

Le Dispositif vidéo permet d'afficher une vidéo en direct à partir d'une source externe telle qu'un visualiseur ou une caméra vidéo.

Une nouvelle fenêtre apparaît dans laquelle la vidéo s'affiche.

2. *Capture d'écran*

L'option Capture d'écran vous permet d'enregistrer une image instantanée de votre écran. Vous pouvez choisir de capturer une image d'une zone particulière ou de l'écran entier.

Une fois que vous avez sélectionné la Zone d'image ou cliqué sur Image plein écran, vous serez invité à choisir l'emplacement d'enregistrement de votre image.

Les images enregistrées sont disponibles pour une visualisation rapide dans les Archives.

Sélectionner une zone d'image

Image plein écran

3. *Capture vidéo d'écran*

Cette option vous permet d'enregistrer vos activités à l'écran.

Pour commencer l'enregistrement, cliquez sur le bouton Enregistrer. Cliquez sur Arrêter pour mettre fin à l'enregistrement. Vous serez invité à choisir l'emplacement de sauvegarde de l'enregistrement.

Les enregistrements sauvegardés sont disponibles pour la lecture dans les Archives.

Arrêter

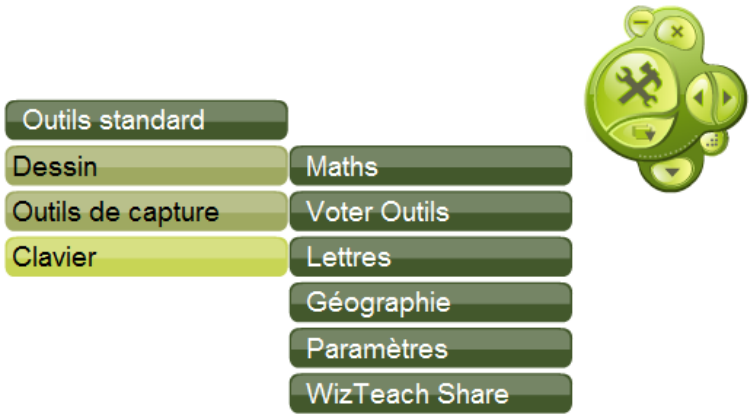
Enregistrer

4. *Archives*

Les Archives vous permettent de sélectionner et de visualiser des images et des vidéos précédemment enregistrées :

Cliquez sur le bouton LANCER pour ouvrir la vidéo ou l'image que vous souhaitez visualiser.

CLAVIER



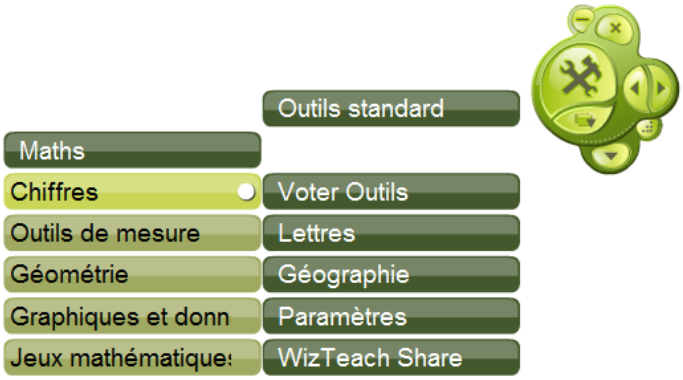
Le clavier WizTeach s'affiche à l'écran et vous permet d'effectuer une saisie dans n'importe quelle application ouverte, telle que Microsoft Word, MSN Messenger, etc. ou directement dans l'outil Texte de WizTeach.

REMARQUE : la langue du clavier change selon la langue sélectionnée lors de l'installation de WizTeach.

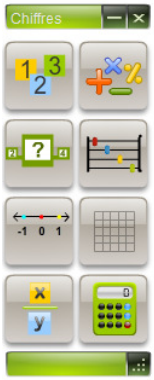
OUTILS MATHEMATIQUES

Les outils mathématiques comprennent :

- ✓ Chiffres
- ✓ Outils de mesure
- ✓ Géométrie
- ✓ Graphiques et données
- ✓ Jeux mathématiques



CHIFFRES



Les outils Chiffres sont les suivants :

1. Chiffres

2. Symboles

3. Calculatrice de fonctions

4. Boulier

5. Lignes numérotées

6. Grilles

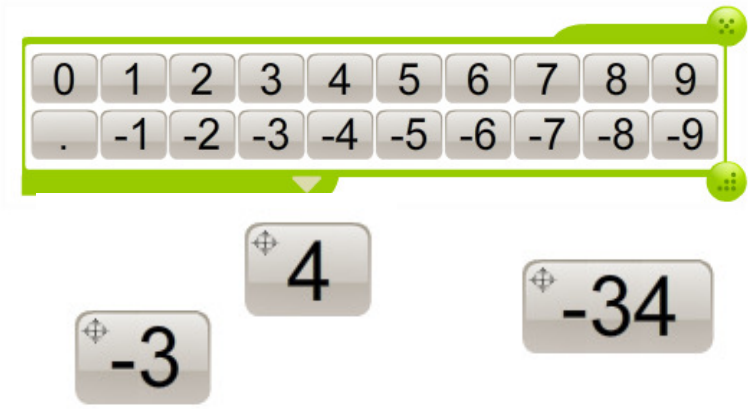
7. Fractions

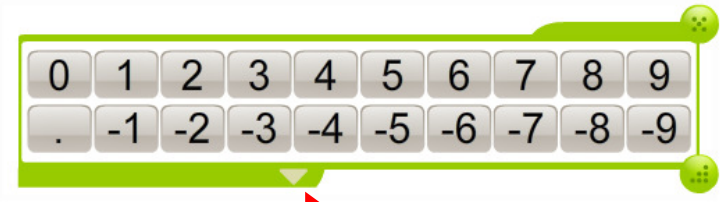
8. Calculatrice

---

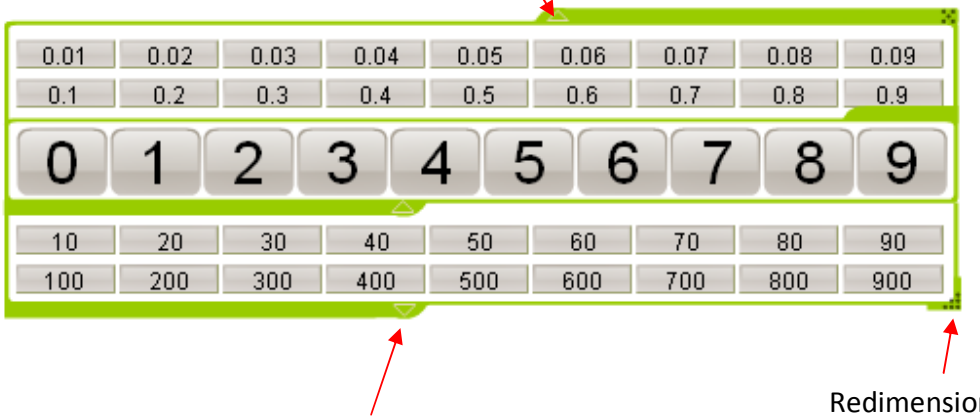
1. *Chiffres*

Faites glisser des chiffres en dehors de la ligne de chiffres.
Rassemblez-les en les rapprochant les uns des autres.





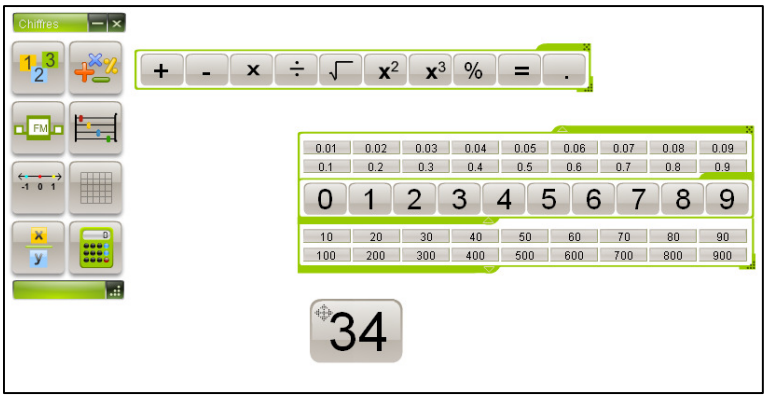
Développez/réduisez la ligne des chiffres pour voir les valeurs inférieures/supérieures



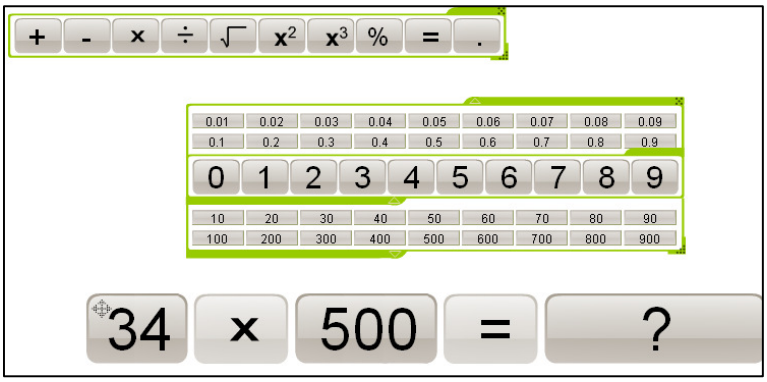
Redimensionner

Développez/réduisez la ligne des chiffres pour voir les valeurs inférieures/supérieures

2. *Symboles mathématiques*

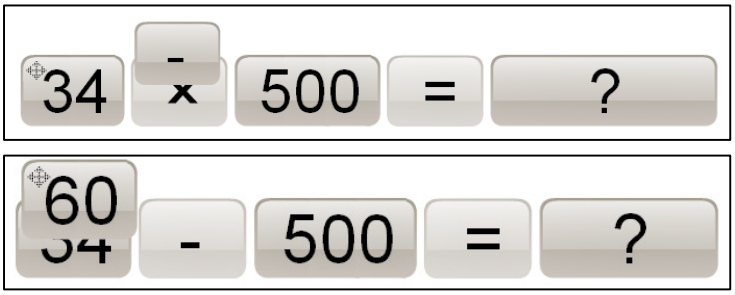


Faites glisser un symbole à côté d'un nombre existant, ajoutez un autre nombre et placez un signe =

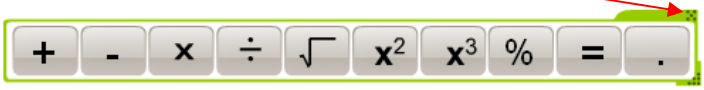


Cliquez sur « ? » pour afficher la réponse

Remplacez les symboles ou les nombres en les faisant glisser les uns sur les autres. Le résultat du calcul change en conséquence.



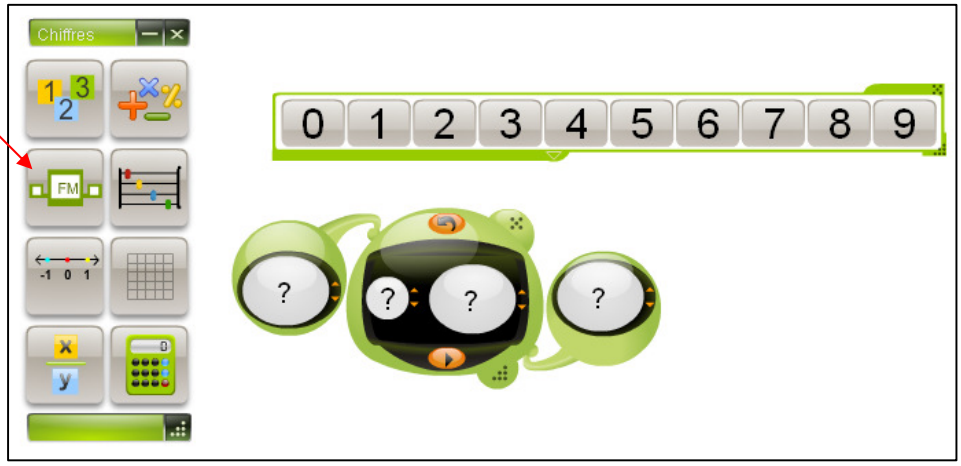
Vous pouvez vouloir fermer certains outils existants en cours d'opération. Pour ce faire, cliquez sur l'icône de fermeture.



Vous pouvez également faire glisser votre opération dans la corbeille.

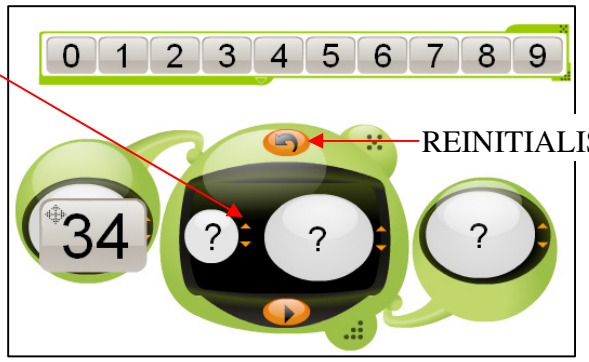
(remarque : la corbeille apparaît uniquement lorsque vous faites glisser des objets WizTeach sur l'écran)

3. *Machine à fonctions*

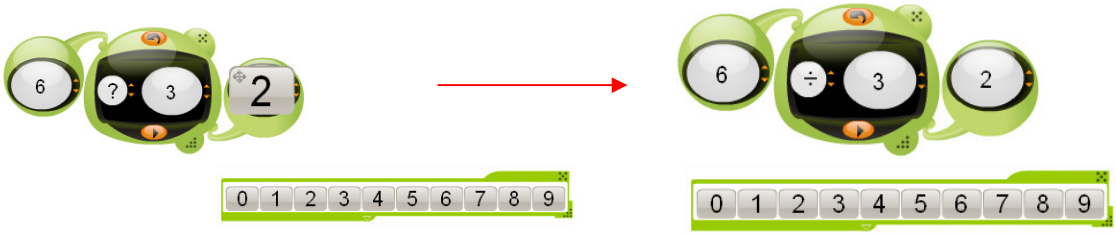


Définissez le chiffre/symbole à l'aide des flèches…

Vous pouvez également faire glisser des chiffres et des symboles dans les zones correspondantes.

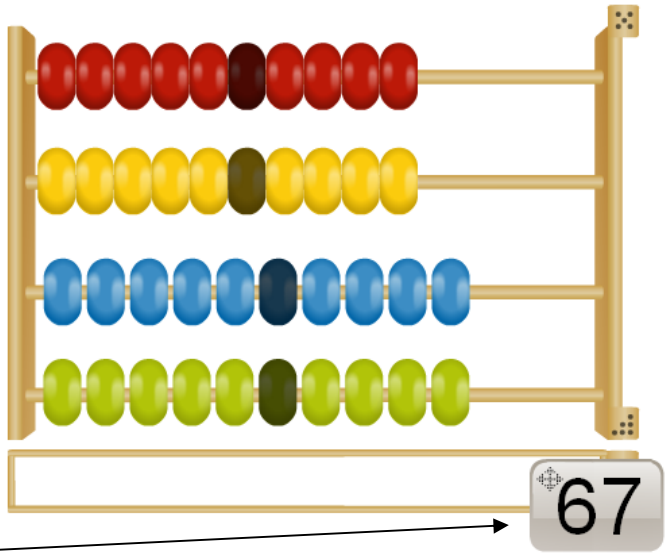


Les équations peuvent alors être calculées à partir de votre sélection. Vous pouvez rechercher les symboles ou les réponses numériques :



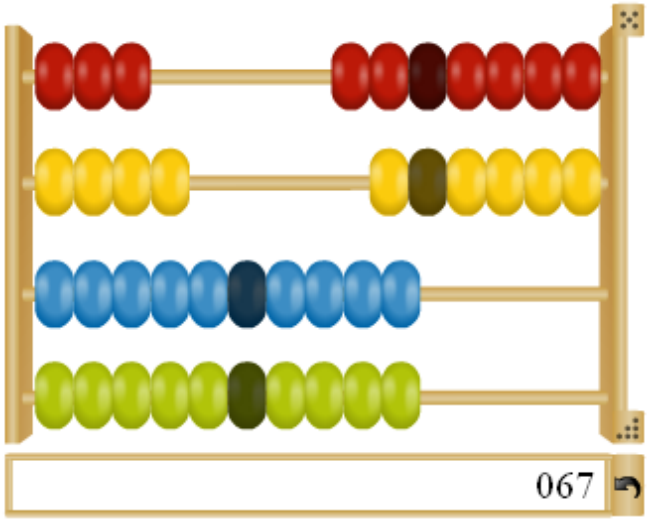
4. *Utilisation du boulier*

Faites glisser les boules pour révéler les nombres



Faites glisser un nombre à cet emplacement pour l'afficher sur le boulier

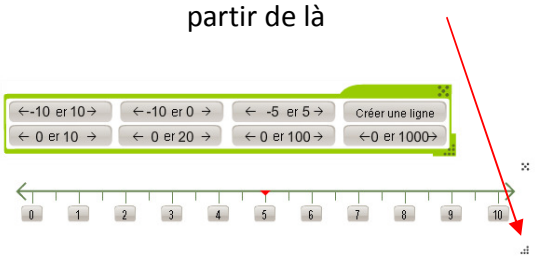
Le nombre 67 glissé ci-dessus s'affiche comme illustré :



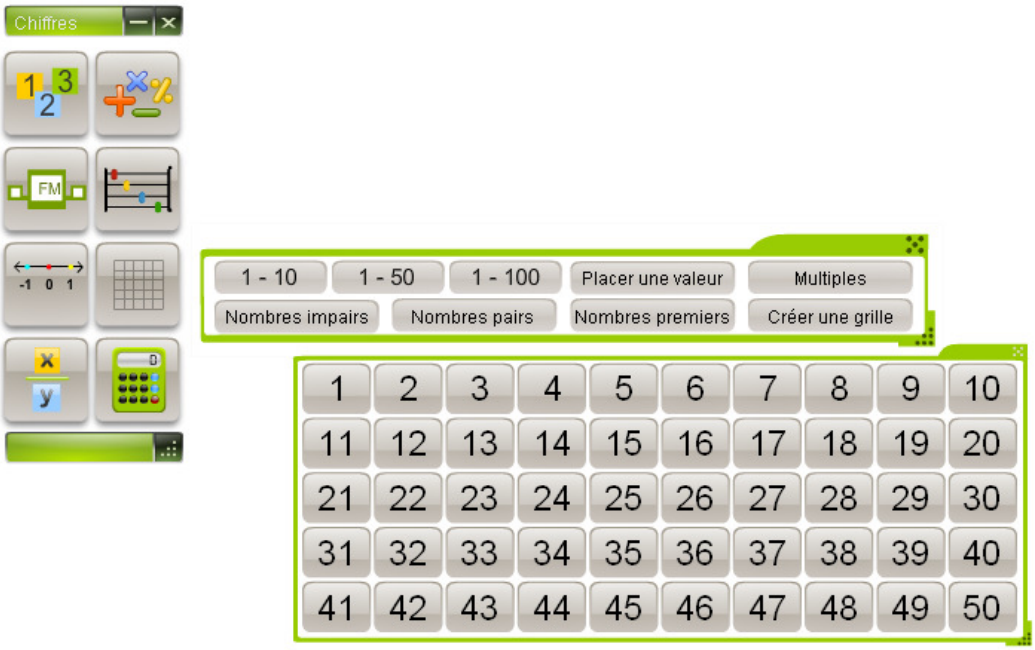
5. *Utilisation des lignes numérotées*

Sélectionnez le type de ligne de votre choix. Vous pouvez supprimer des nombres de la ligne en les faisant glisser.

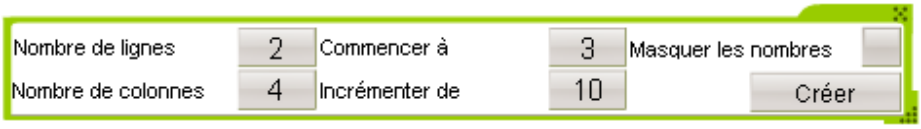
Redimensionnez la ligne en cliquant et en faisant glisser à partir de là



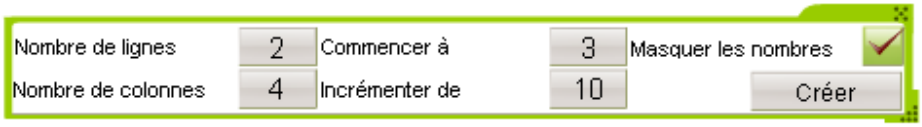
6. *Grilles*



Utilisez la fonction Grilles pour créer une grille de chiffres. Vous pouvez les sélectionner grâce aux options pré-sélectionnées ou créer une nouvelle grille de zéro en sélectionnant l'option « Créer une grille », puis en saisissant la façon dont vous souhaitez qu'elle s'affiche :

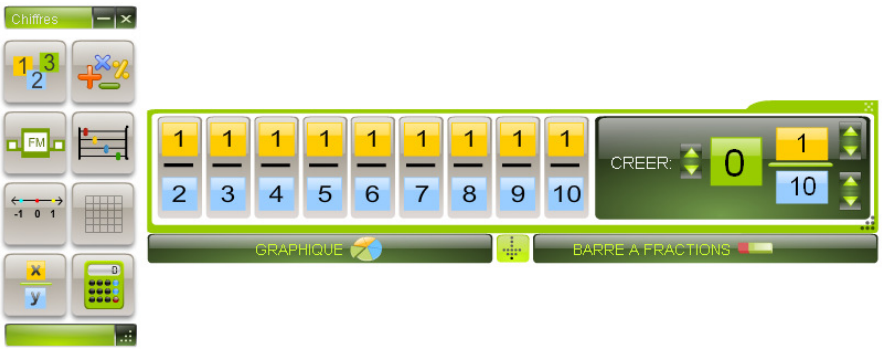


La grille que nous avons créée ci-dessus ressemble à ceci :



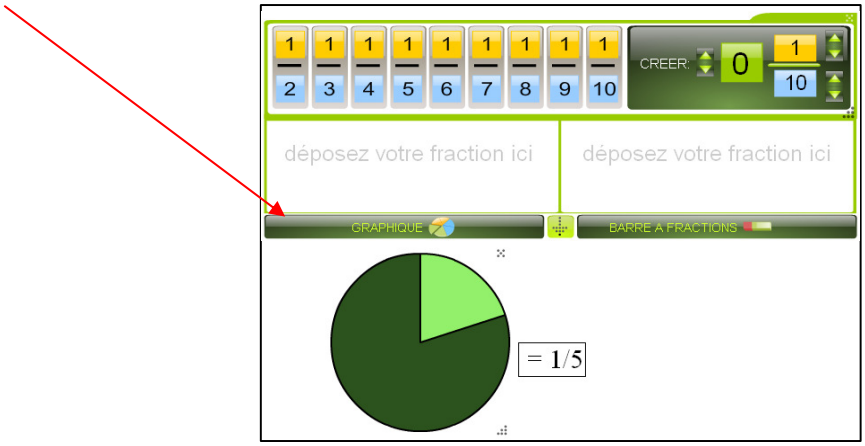
Si nous choisissons de masquer les nombres de la grille, ces derniers n'apparaîtront que lorsque vous cliquerez sur chaque case individuelle de la grille, comme illustré :

7. *Fractions*



a. Faites glisser une fraction prédéfinie ou créez en une nouvelle

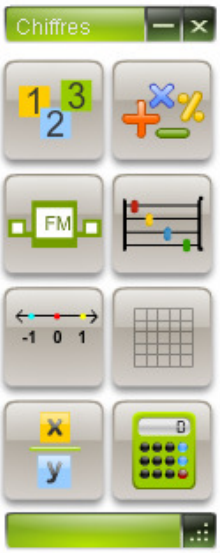
b. Développez pour visualiser la fraction sous forme de diagramme circulaire ou de barre de fraction



c. Utilisez les symboles mathématiques pour additionner/soustraire/diviser/multiplier des fractions

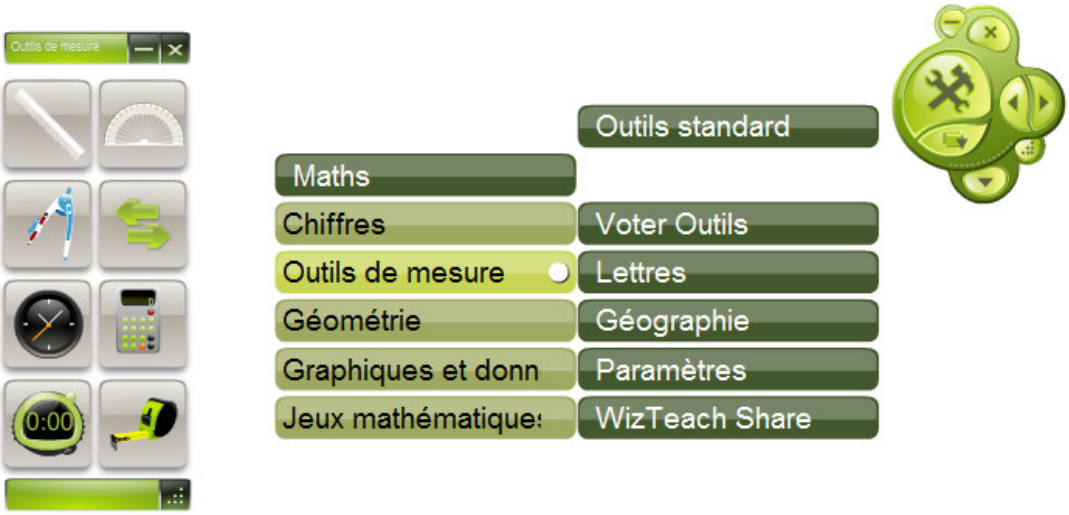
8. *Calculatrice*

La calculatrice affichée à l'écran offre des fonctions telles que les pourcentages, la racine carrée, les carrés et les cubes.



La calculatrice en cours de fonctionnement

INSTRUMENTS DE MESURE



Les 8 instruments de mesure suivants sont inclus :

1. Règle

2. Rapporteur

3. Compas

4. Convertisseur

5. Horloge

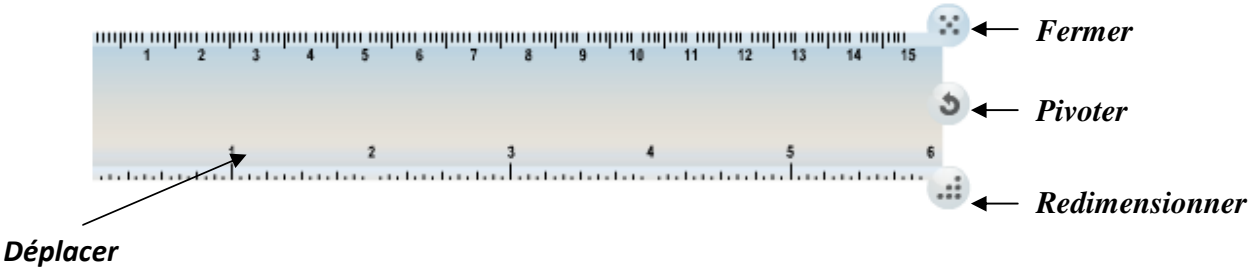
6. Calculatrice scientifique

7. Chronomètre

8. Mètre à ruban

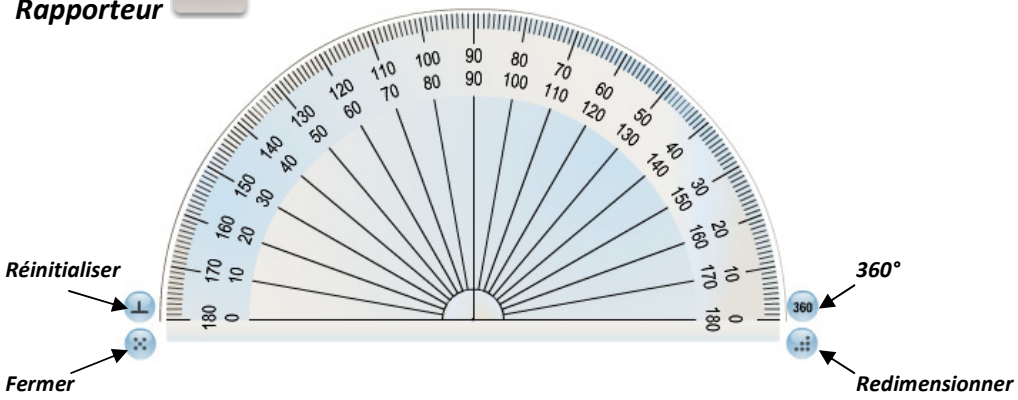
---

1. Règle

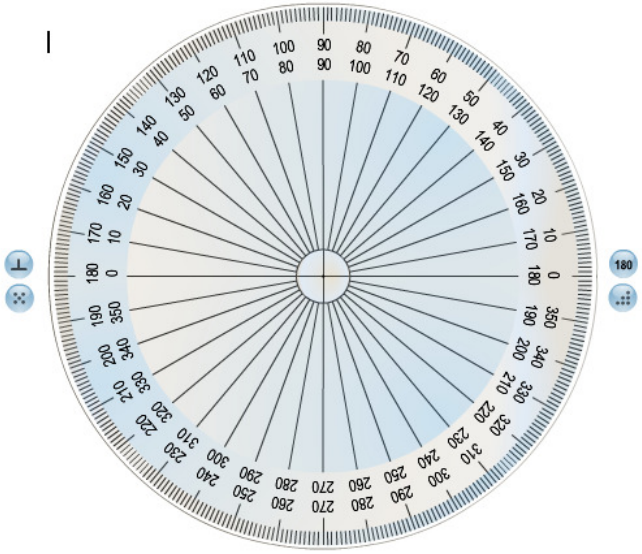


La Règle permet de mesurer des lignes droites et entre deux points. Vous pouvez la faire pivoter, la redimensionner et la déplacer pour effectuer des mesures partout sur l'écran.

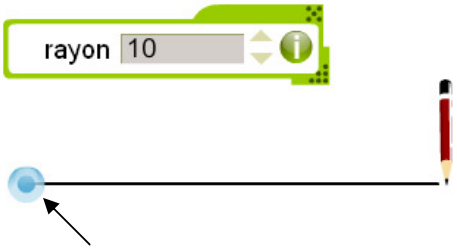
2. Rapporteur



Le Rapporteur permet de mesurer des angles partout sur l'écran. Vous pouvez le déplacer, le faire pivoter, le redimensionner et l'afficher sur 360° afin de mesurer des angles supérieurs à ceux que le rapporteur 180° permet :



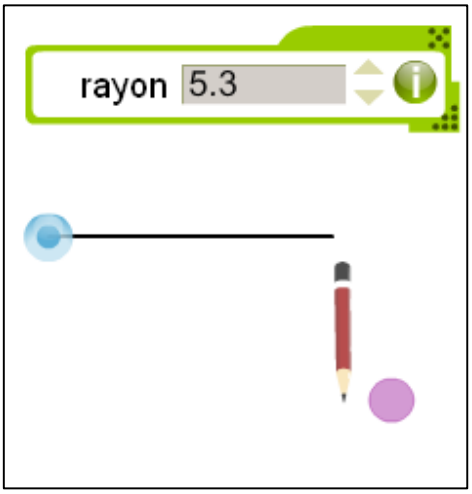
3. Compas

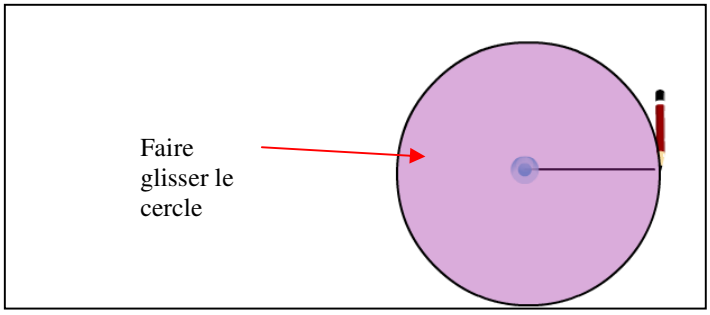


Déplacer l'outil

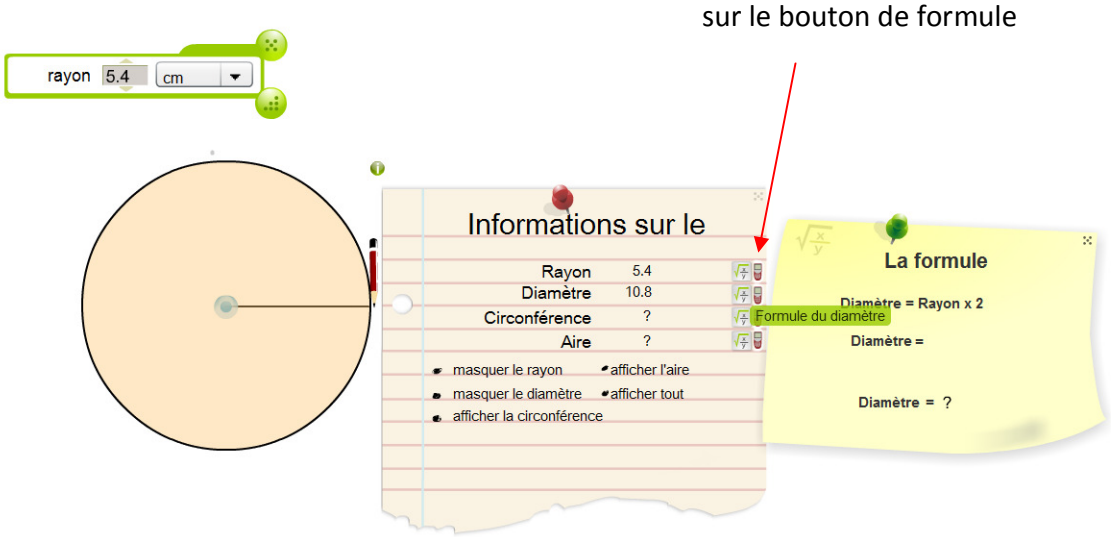
Cliquez et maintenez le crayon, et tirez-le vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner la longueur du rayon. Faites glisser le crayon vers le bas pour sélectionner la couleur du cercle de votre choix.

Lorsque vous relâchez le crayon, le cercle est tracé.





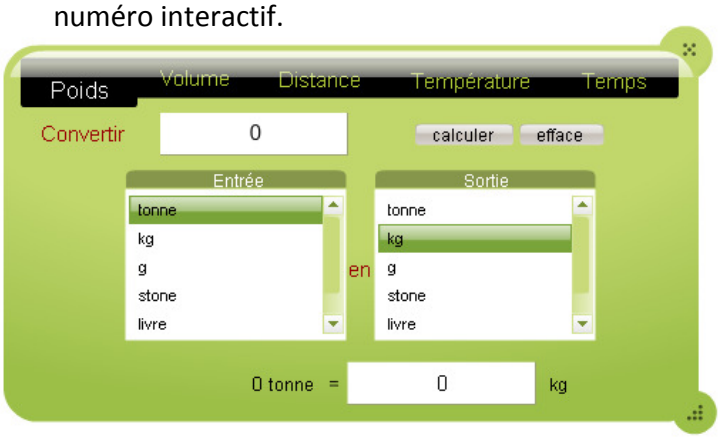
Affiche la formule de chaque mesure lorsque vous cliquez sur le bouton de formule



4. *Convertisseur*

Le Convertisseur peut être utilisé pour convertir des unités de poids, de volume, de distance, de température et de temps vers d'autres unités de mesure, par exemple des yards en mètres, des degrés Celsius en degrés Fahrenheit, etc.

Vous pouvez cliquer sur la mesure convertie afin d'en tirer un numéro interactif.



5. *Horloge*

Lorsque vous cliquez sur l'icône Horloge, l'horloge analogique apparaît :

Pour régler l'heure de l'horloge analogique, cliquez sur l'aiguille de votre choix et faites-la glisser jusqu'à la position correcte (par exemple l'aiguille des heures sur 2 et l'aiguille des minutes sur 3 pour afficher 14h15).

Vous pouvez passer à l'horloge numérique en cliquant sur le bouton NUMERIQUE à droite de l'horloge.

Pour saisir l'heure sur l'horloge numérique, utilisez les flèches vers le haut ou vers le bas situées au dessus et en dessous de chaque chiffre sur l'horloge. Vous pouvez basculer entre un affichage 12 heures et un affichage 24 heures en cliquant sur les boutons situés à droite de l'horloge.

Vous pouvez également convertir l'heure de l'horloge numérique en analogique en cliquant sur le bouton ANALOGIQUE en bas de l'horloge.

6. *Calculatrice*

La calculatrice dans les outils mathématiques est identique à celle des outils Chiffres.

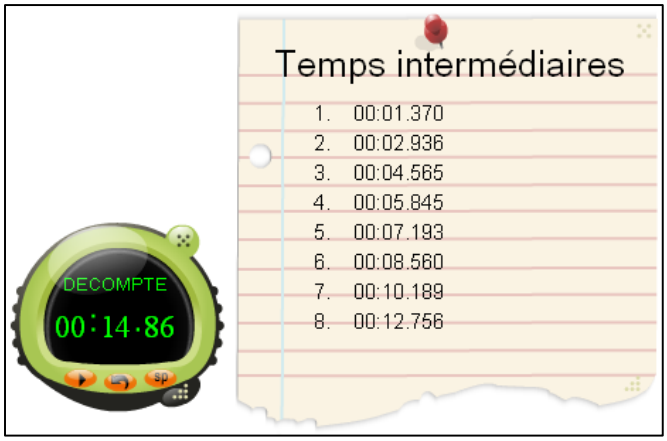
La calculatrice affichée à l'écran offre des fonctions telles que les pourcentages, la racine carrée, les carrés et les cubes.

7. *Chronomètre*

Le chronomètre peut être utilisé pour contrôler le temps nécessaire à l'exécution d'une activité.

Vous pouvez lancer le chronomètre à l'aide du bouton , le réinitialiser en appuyant sur et le mettre en pause grâce au bouton .

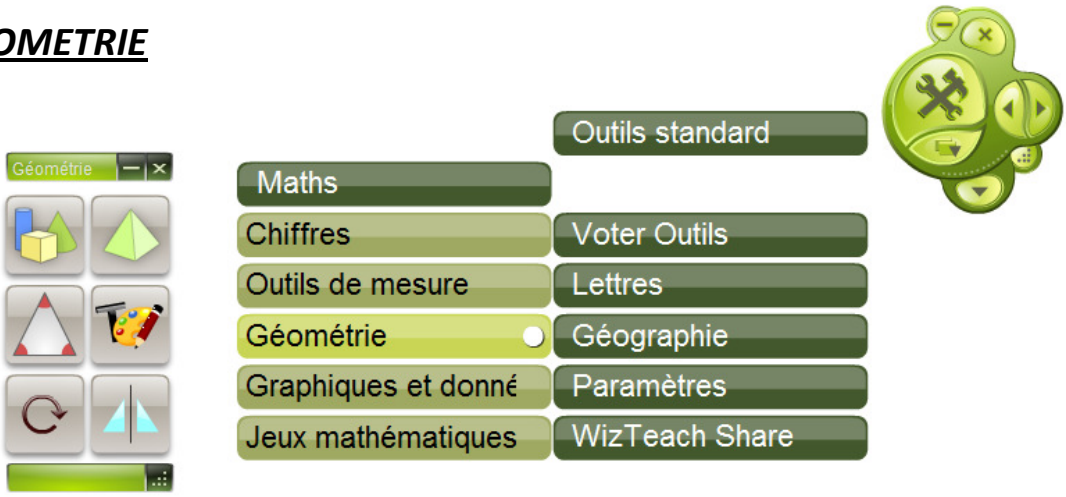
Vous pouvez également utiliser le bouton pour enregistrer des temps intermédiaires. Voir ci-dessous :



8. *Mètre à ruban*

Le mètre à ruban permet de mesurer la longueur d'objets à l'écran. Vous pouvez le déplacer en effectuant un cliquer-déposer vers l'endroit où vous souhaitez démarrer la mesure.
Pour enregistrer une nouvelle mesure, cli quez sur l'extrémité du mètre et tirez-la jusqu'à l'endroit que vous souhaitez mesurer. La mesure s'affiche dans la case et le mètre revient à sa place initiale.

GEOMETRIE



Les outils géométriques disponibles sont les suivants :

1. Prismes

2. Pyramides

3. Angles

4. Outils de dessin

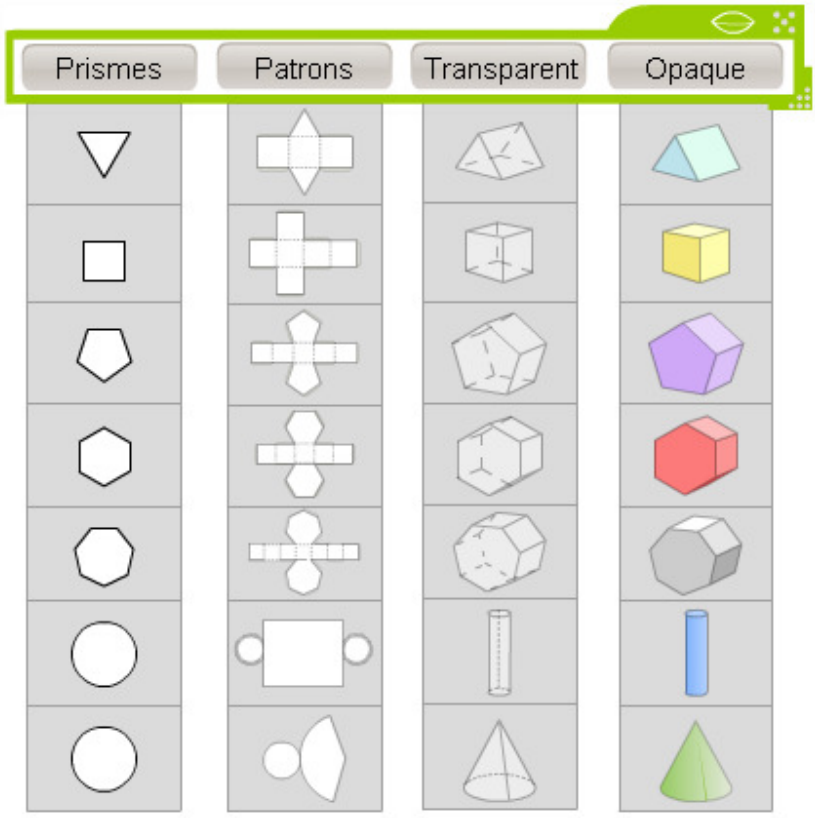
5. Rotation

6. Reflet

---

1. Prismes

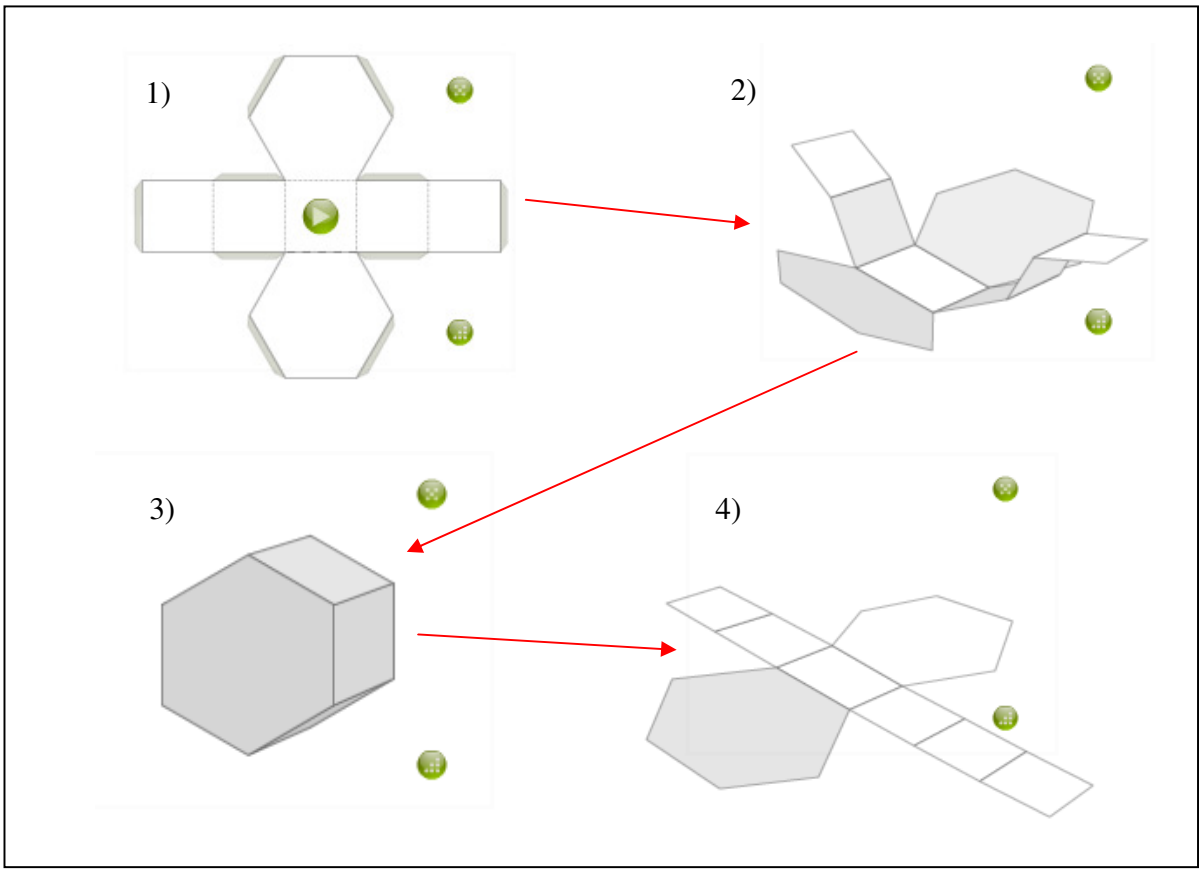
L'outil Prismes permet de créer des prismes et de voir comment ils sont formés. Vous pouvez utiliser quatre menus pour créer vos prismes :



En cliquant sur , vous pouvez afficher toutes les options des menus Prismes.

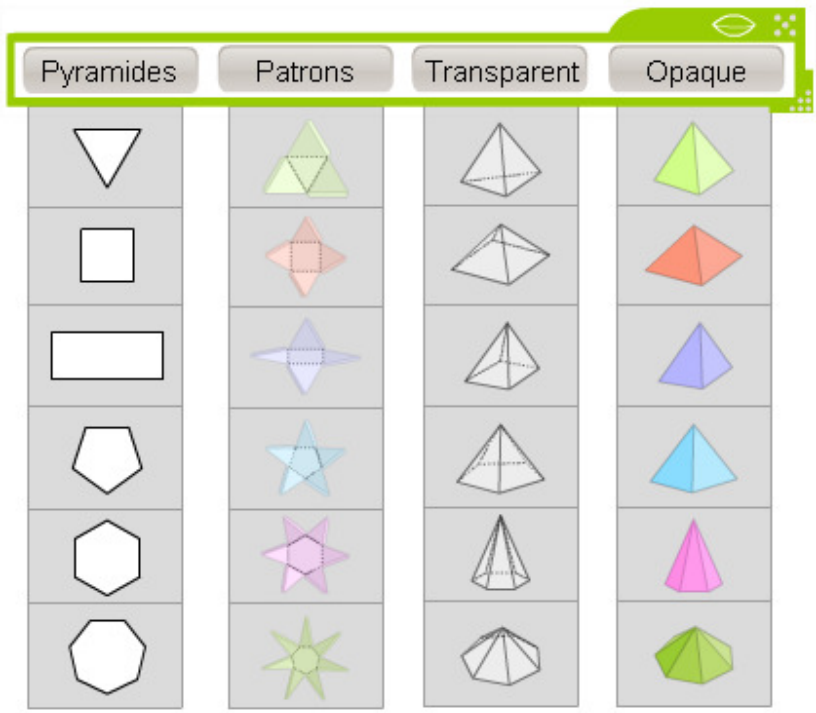
Le bouton masque de nouveau les options de menu.

Si vous sélectionnez l'un des Patrons, vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton de lecture pour voir comment il forme votre prisme. Reportez-vous à l'exemple ci-dessous :



2. Pyramides

L'outil Pyramides permet de créer des pyramides et de voir comment elles sont formées. Vous disposez aussi de quatre options pour créer des pyramides :

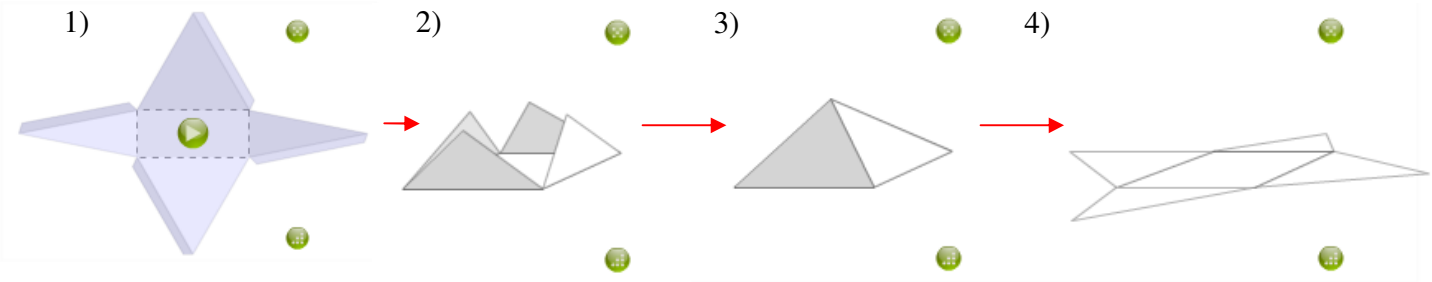


Cliquez sur un des menus pour faire apparaître les options correspondantes.

En cliquant sur , vous pouvez afficher toutes les options des menus Pyramides.

Le bouton masque de nouveau les options de menu.

Si vous sélectionnez l'un des Patrons, vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton de lecture pour voir comment il forme votre pyramide. Reportez-vous à l'exemple ci-dessous :



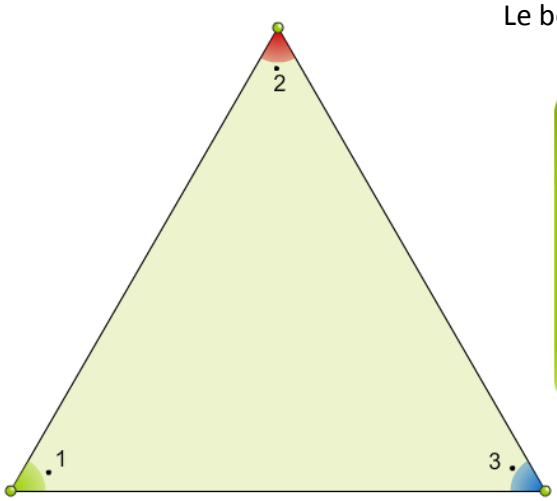
3. Angles

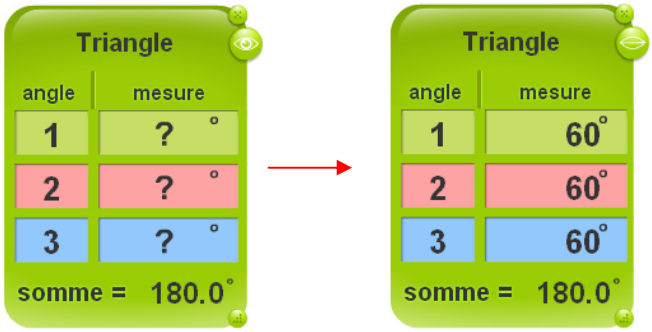
L'outil Angles permet de créer et de modifier des formes, puis d'examiner les angles de ces formes.

Cliquez sur une des formes pour en afficher une sur l'écran.

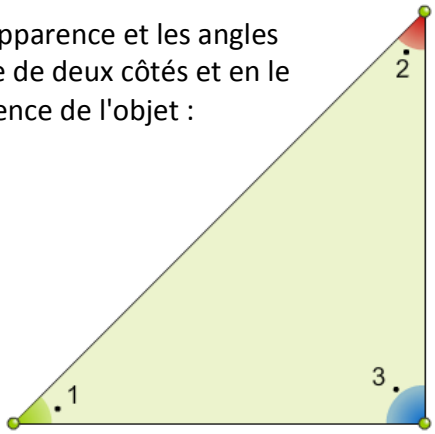
En cliquant sur , vous pouvez afficher tous les angles de l'objet à l'écran.

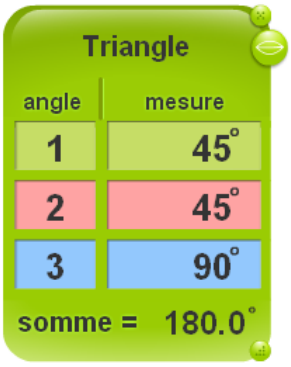
Le bouton masque de nouveau les angles.





Vous pouvez également modifier l'apparence et les angles en cliquant sur le point de rencontre de deux côtés et en le faisant glisser pour modifier l'apparence de l'objet :



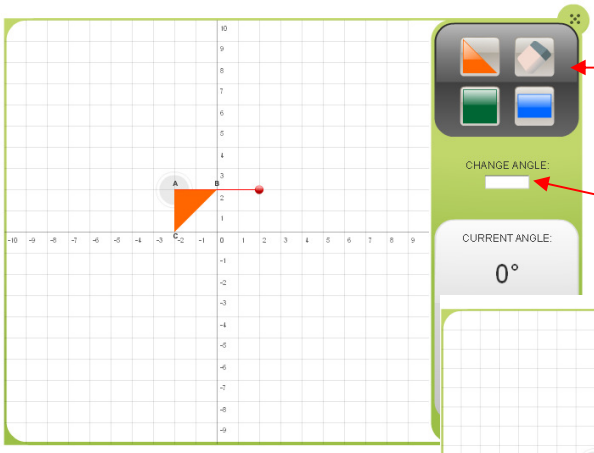


4. Outils de dessin

Il s'agit d'un raccourci vers les outils de dessin. Les outils de dessin sont décrits au début de la page 7 du présent Guide de l'utilisateur.

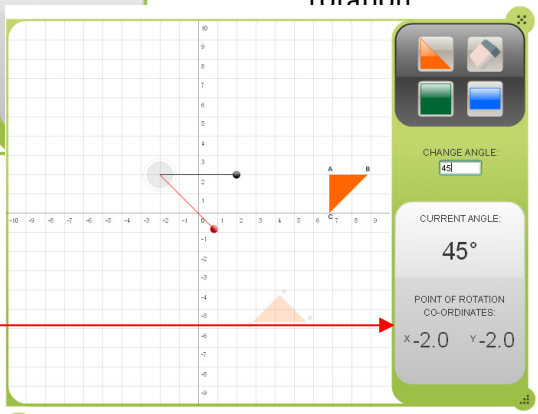
5. Rotation

Cliquez sur l'icône Rotation pour ouvrir la fenêtre suivante :

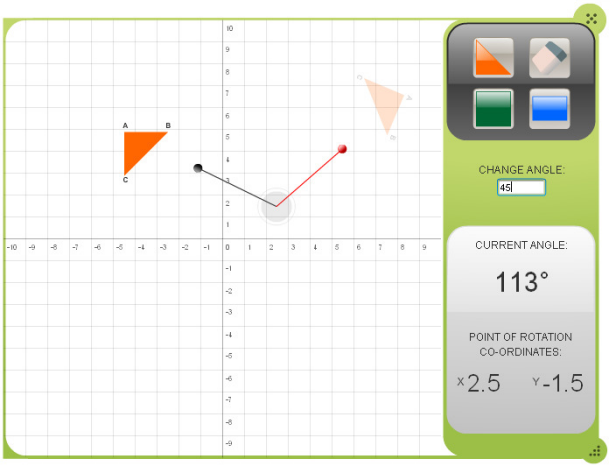


Vous pouvez sélectionner la forme à faire pivoter à l'aide des icônes de forme.

Vous pouvez alors définir l'angle de rotation



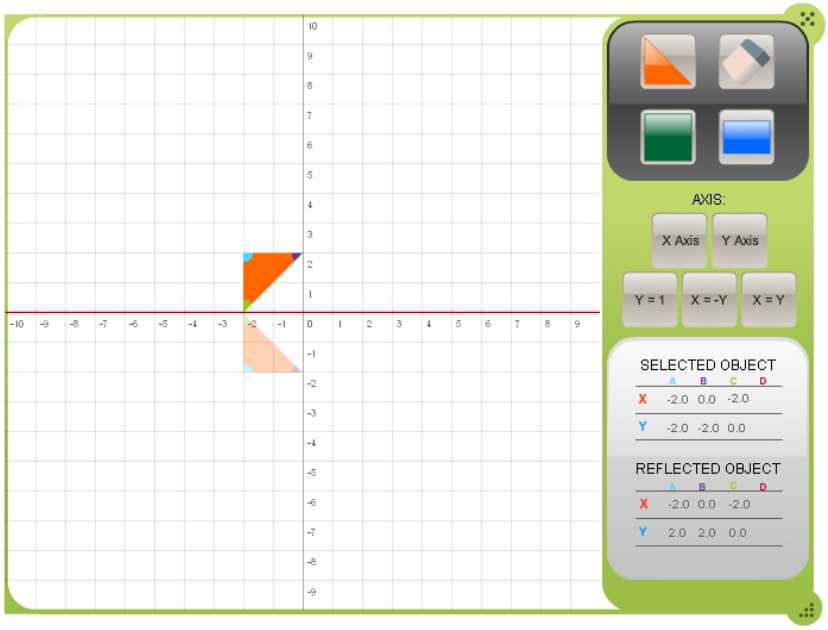
Les coordonnées du point de rotation sont affichées sous l'angle de rotation à droite



Vous pouvez également choisir de faire pivoter l'objet à partir d'un autre point en cliquant sur le cercle gris et en le faisant glisser. Il est aussi possible de cliquer sur la ligne rouge pour déplacer manuellement l'objet reflété.

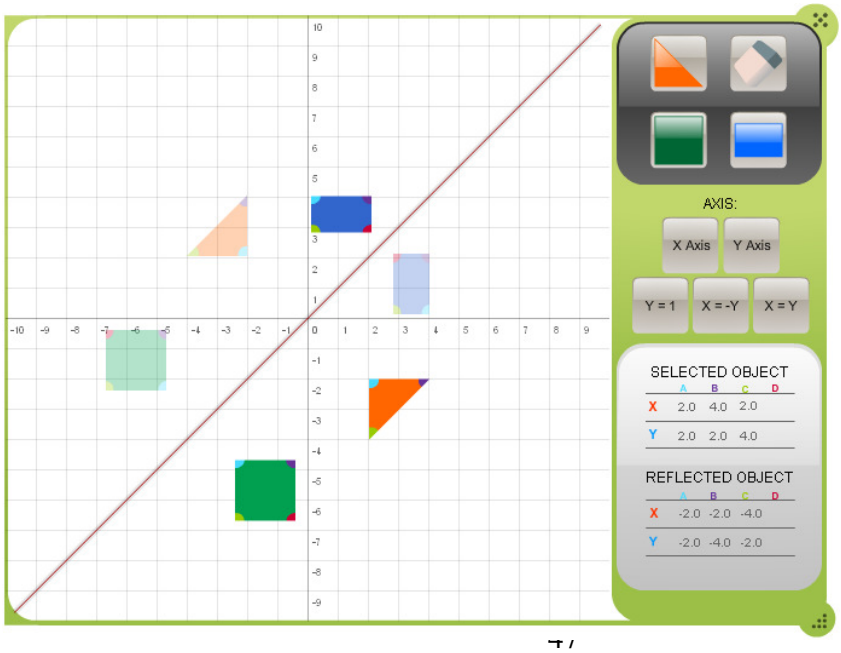
6. Reflet

Cliquez sur l'icône Reflet pour ouvrir la fenêtre suivante :



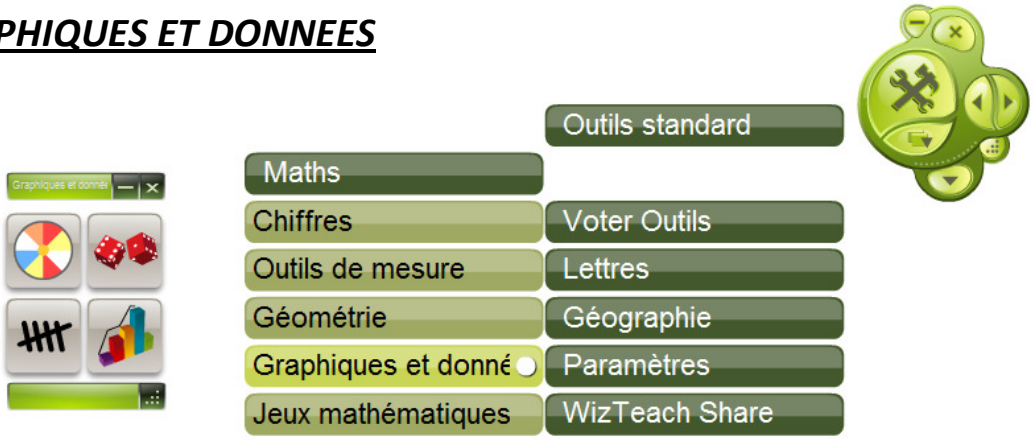
Sélectionner une forme ou supprimer un objet

Vous pouvez effectuer un cliquer-déposer pour déplacer la forme et le reflet. Il peut y avoir plusieurs formes sur la grille, mais seules les coordonnées de la forme sélectionnée sont affichées. L'axe de réflexion peut également être modifié en cliquant sur le bouton approprié :



Sélectionner l'axe de réflexion

GRAPHIQUES ET DONNEES



Les outils de la section Graphiques et données sont les suivants :

1. Roue de loterie

2. Dé

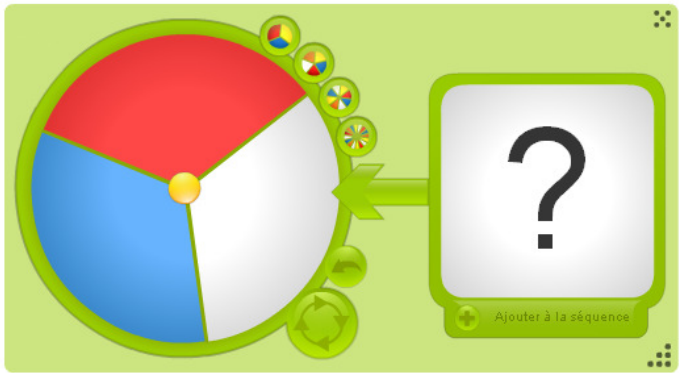
3. Marques de dénombrement

4. Graphiques

---

1. Roue de loterie

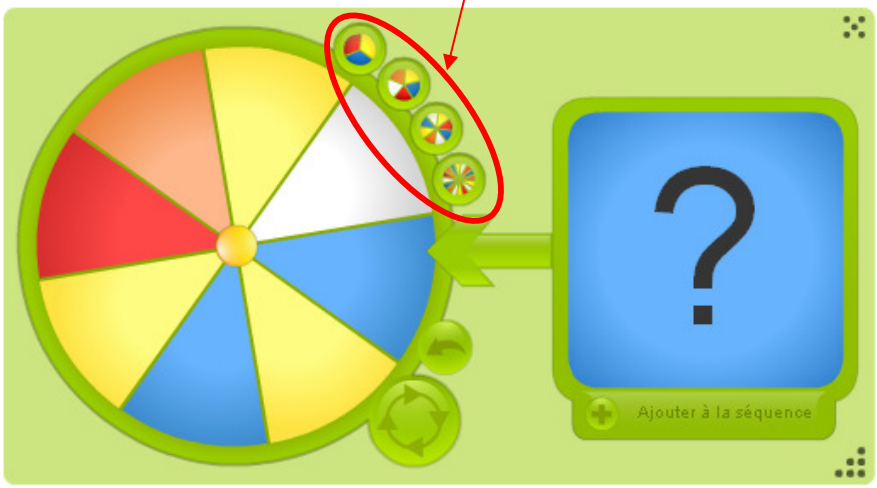
La roue de loterie permet de déterminer de façon aléatoire la probabilité de sélection d'une couleur particulière sur la roue.

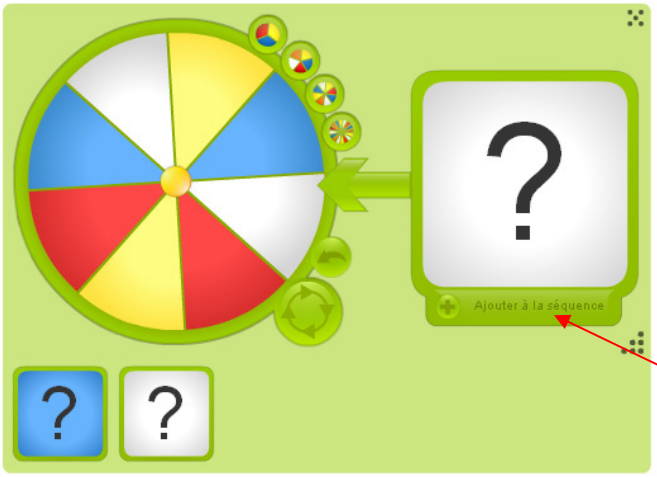


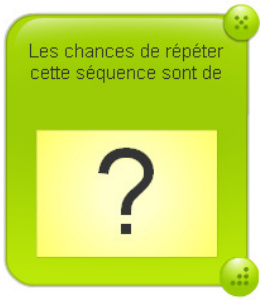
Vous pouvez lancer la roue en cliquant sur le bouton en bas à droite de la roue.

Le bouton permet de réinitialiser la roue.

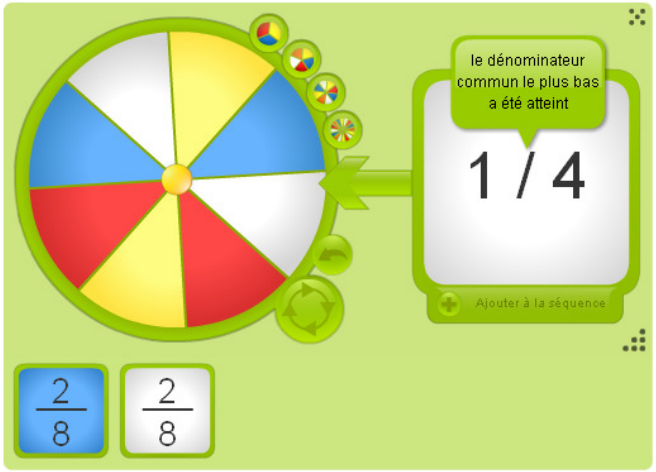
Les quatre boutons ronds permettent de sélectionner le nombre de segments sur votre roue de loterie : 3, 5, 8 ou 16.

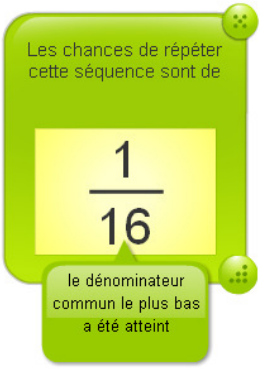






Vous pouvez alors ajouter des segments à une séquence et augmenter vos calculs de probabilité. Pour ce faire, cliquez sur Ajouter à la séquence





Cliquez sur le « ? » pour afficher la probabilité qu'une couleur apparaisse sur la roue.

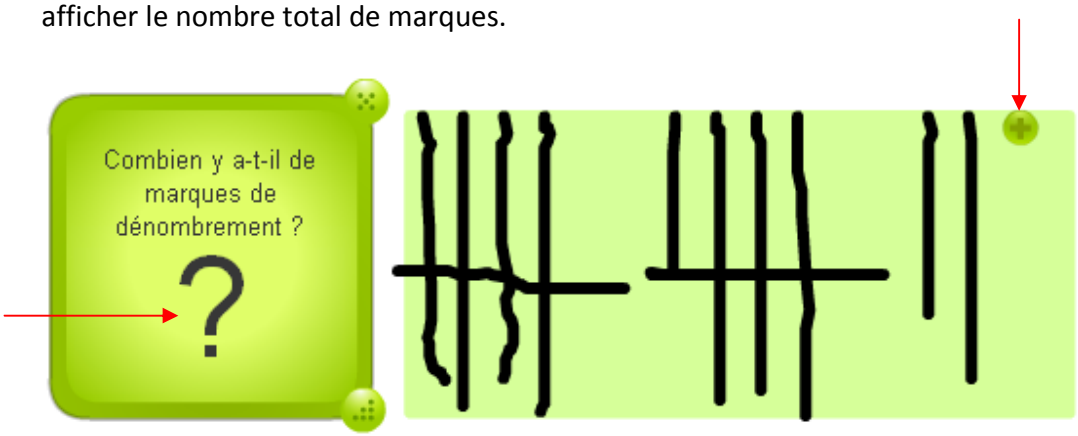
Cliquez de nouveau sur chaque probabilité pour connaître le dénominateur commun le plus petit.

2. *Dé*

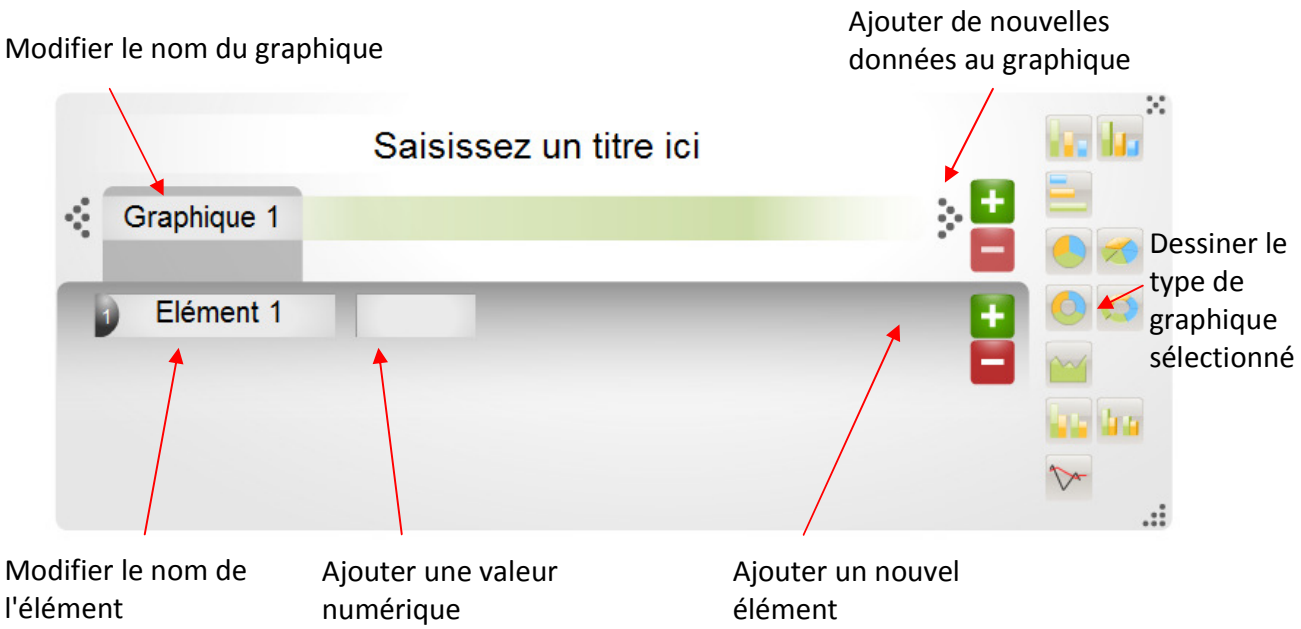
Vous pouvez utiliser le dé tout seul ou le combiner avec un gobelet pour lancer le dé à travers l'écran. Cliquez sur le dé ou le gobelet pour lancer.

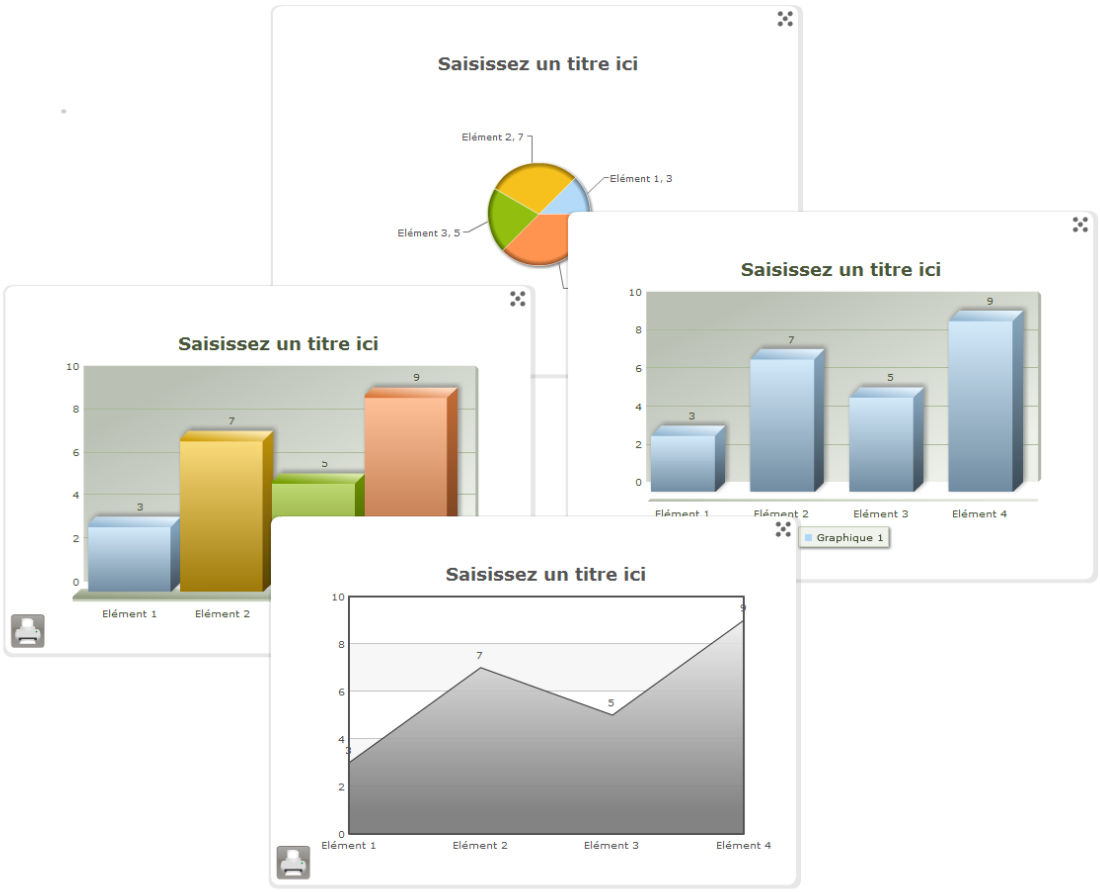
3. *Marques de dénombrement*

Les marques de dénombrement vous permettent d'afficher des informations sous forme de marques. Cliquez sur le bouton « + » pour ajouter une marque, et sur le « ? » pour afficher le nombre total de marques.

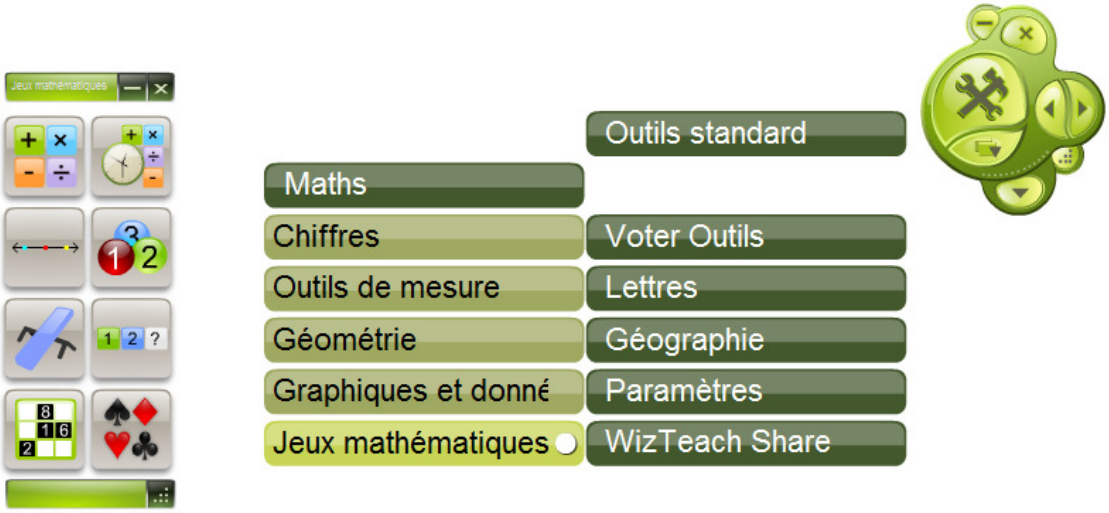


4. *Graphiques*


Modifier le nom du graphique
Ajouter de nouvelles données au graphique
Saisissez un titre ici
Graphique 1
Elément 1
Dessiner le type de graphique sélectionné
Modifier le nom de l'élément
Ajouter une valeur numérique
Ajouter un nouvel élément



JEUX MATHEMATIQUES



Les jeux mathématiques proposés sont les suivants :

1. Jeux arithmétiques

2. Speedy Sums

3. Maths Lines

4. Number Balls

5. See-Saw

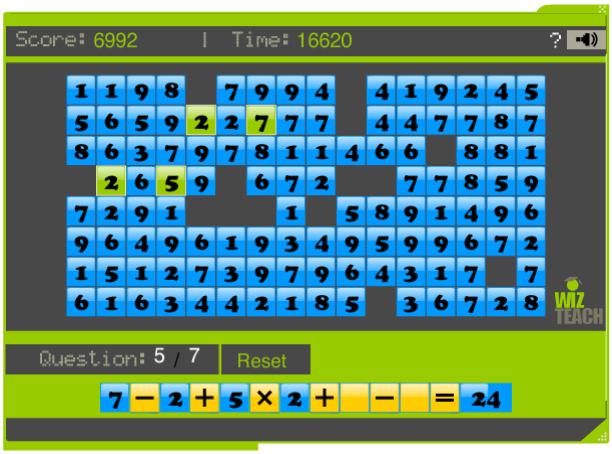
6. Memory

7. Sudoku

8. Target 24

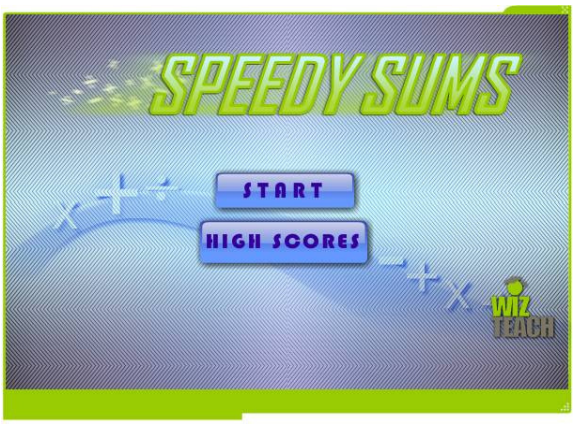
---

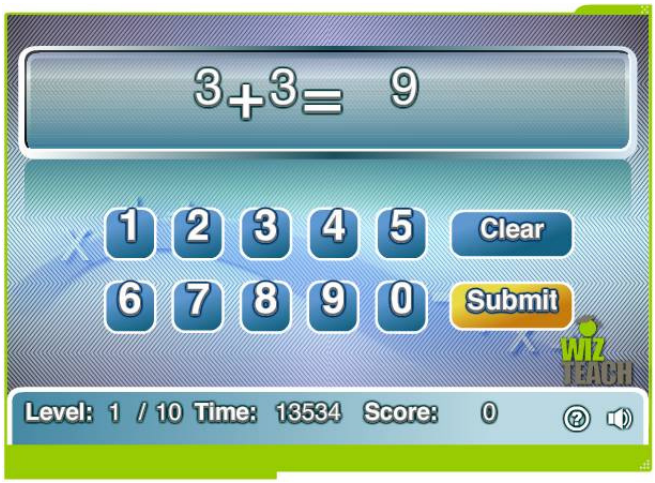
1. *Jeux arithmétiques*



Les opérations à résoudre s'affichent en bas de l'écran de jeu, et deviennent de plus en plus dures au fil des questions. Cliquez sur les numéros dans la grille pour sélectionner les numéros manquant dans les calculs.

2. *Speedy Sums*





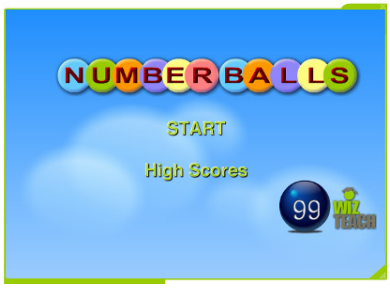
Questions de calcul mental qui deviennent de plus en plus dures en même temps que les niveaux augmentent. Cliquez sur les numéros à l'écran ou saisissez-les sur le clavier pour répondre.

3. *Maths Lines*

Détruisez des balles en formant des chaînes qui additionnent un maximum de 10. Notez qu'avec une balle vous pouvez détruire un groupe de balles portant le même numéro.

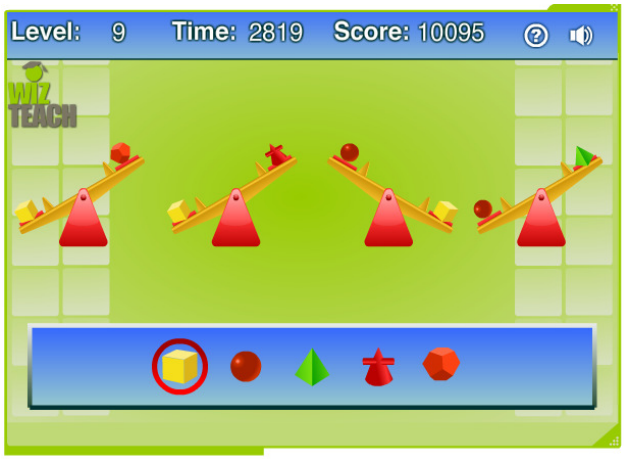
4. *Number Balls*

Cliquez sur les balles colorées dans l'ordre croissant pour les faire disparaître. Plus vous serez rapide, plus vous gagnerez de points.



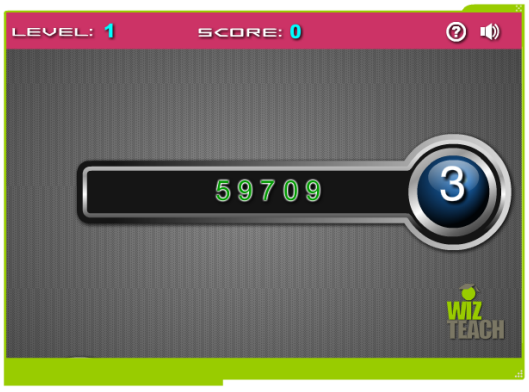
5. *See-Saw*

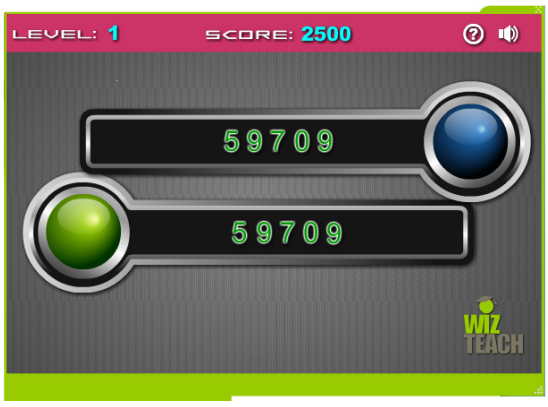
Sélectionnez l'objet le plus lourd sur les balances affichées.



6. *Memory*

Regardez les chiffres à l'écran et essayez de les mémoriser avant la fin du délai imparti. Répétez ensuite la séquence numérique affichée en cliquant sur les boutons numérotés ou en appuyant sur les touches numériques.





7. *Sudoku*

Remplissez les cases avec les chiffres 1 à 9 en suivant les règles suivantes :

1) Chaque ligne, colonne ou diagonale ne doit contenir chaque chiffre qu'une seule fois.

2) Les chiffres de chaque groupe de 3x3 cases (délimité par des lignes plus épaisses) doivent être uniques.

Sélectionnez le chiffre de votre choix dans la grille à gauche : il sera mis en surbrillance en vert.

Cliquez sur la case dans laquelle vous voulez entre le chiffre : il apparaît en vert (comme illustré ci-dessus)

Vous pouvez appuyer sur le bouton Hint pour afficher les chiffres corrects. Toutefois votre temps sera incrémenté de 100 secondes pour chaque chiffre révélé.

8. *Target 24*

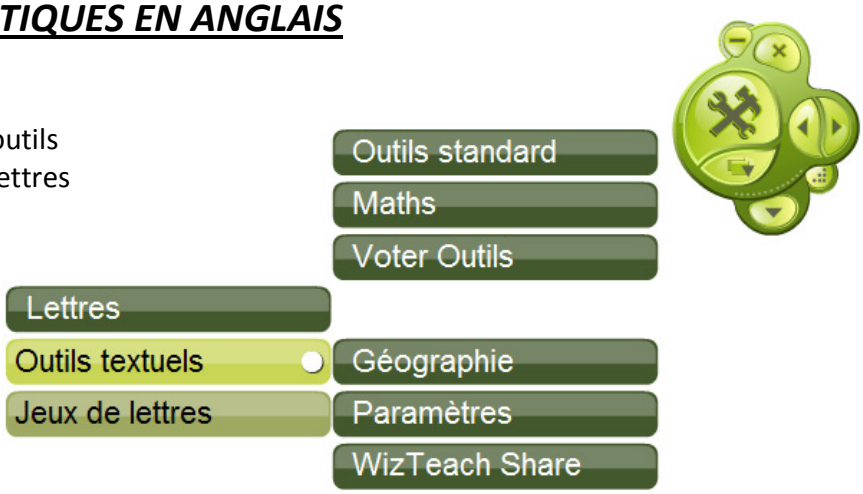
Organisez les cartes à jouer et les signes arithmétiques afin de créer une formule dont la somme est égale à 24.

A = 1, V = 11, D = 12 et R = 13

LETTRES

OUTILS LINGUISTIQUES EN ANGLAIS

WizTeach propose 4 outils textuels et 4 jeux de lettres



Les 4 outils linguistiques anglais sont :

1. Outil Texte

2. Construction de mots et de phrases

3. Coffre à mots

4. Racines de mots

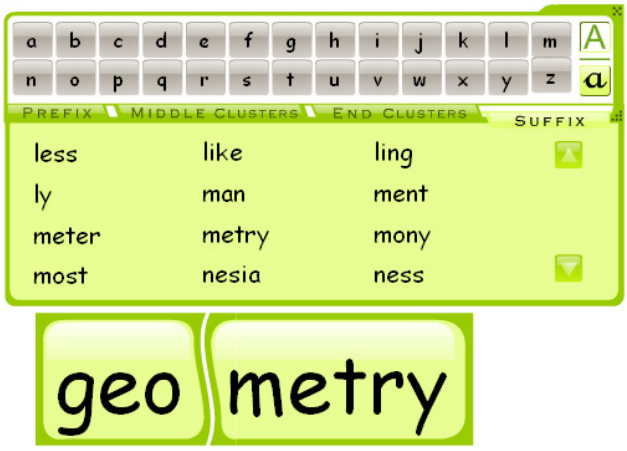
---

1. ***Outil Texte*** ***(voir page 18)***

2. ***Construction de mots et de phrases***

L'outil de construction de mots et de phrases permet de créer du texte en glissant-déposant les lettres dans l'éditeur de texte.

Vous pouvez faire glisser des lettres seules ou cliquer sur des syllabes en bas de la barre d'outils pour créer des mots à l'aide de préfixes, d'associations et de suffixes.



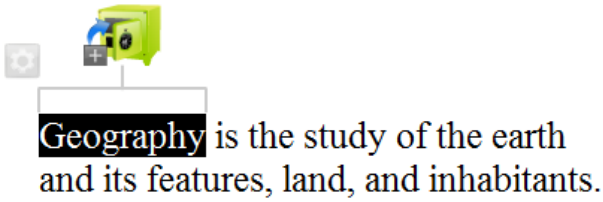
3. *Coffre à mots*

Le coffre à mots permet d'extraire des mots d'un bloc de texte et de créer des textes à trous. Les mots peuvent ensuite être ajoutés à partir du coffre à mots et insérés dans les espaces blancs dans la boîte de texte.

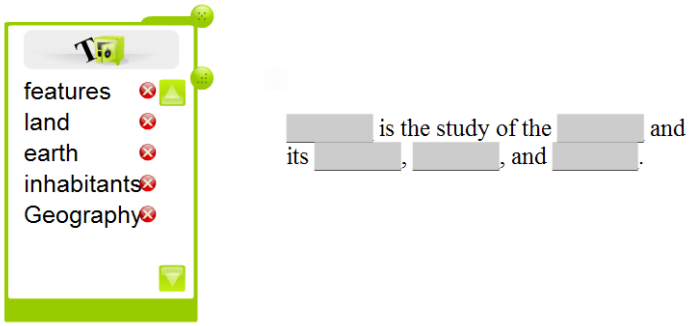
L'icône du coffre permet d'ajouter un mot au coffre à mots

L'icône Afficher le coffre affiche tous les mots actuellement stockés dans le coffre à mots

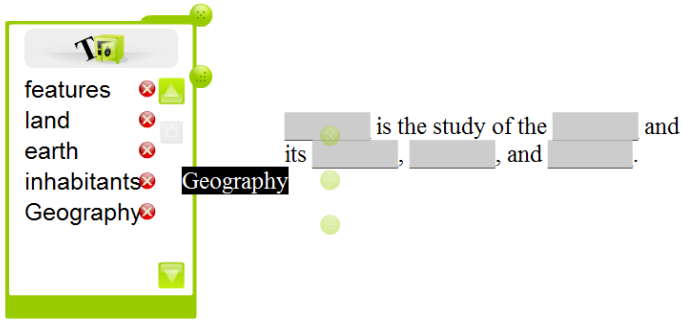
Surlignez le mot que vous souhaitez ajouter au coffre à mots dans votre boîte de texte, comme illustré :



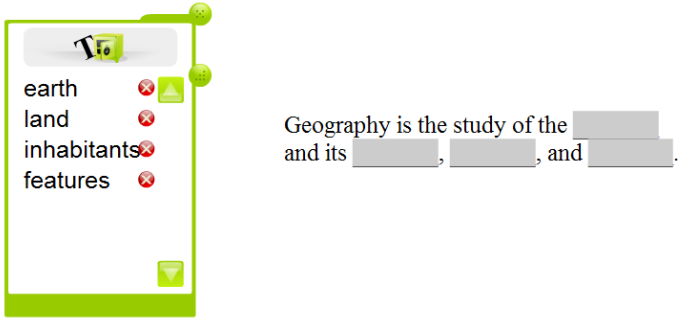
Vous pourrez voir tous les mots ajoutés au coffre en cliquant sur le bouton Afficher le coffre :



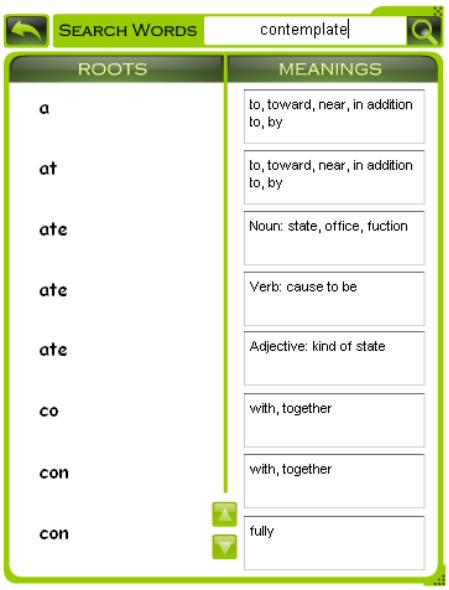
Cliquez sur le mot dans le coffre à mots pour l'ouvrir. Vous pouvez alors le glisser-déposer à sa place dans la boîte de texte. Vous ne pouvez pas ajouter de mot dans un espace blanc auquel il ne correspond pas.



Lorsque vous avez replacé le mot dans le texte, il disparaît du coffre à mots.

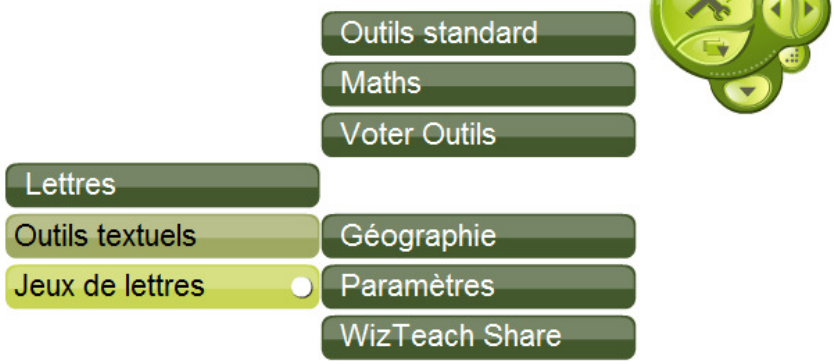


4. *Racines de mots*



Grâce à l'outil Racines de mots, vous pouvez saisir un mot et vous obtiendrez ses origines, ses composants et ses significations.

Jeux de lettres anglais



---

4 jeux de lettres sont intégrés à WizTeach :

1. Word Builder

2. Word Hunt

3. Mix Up

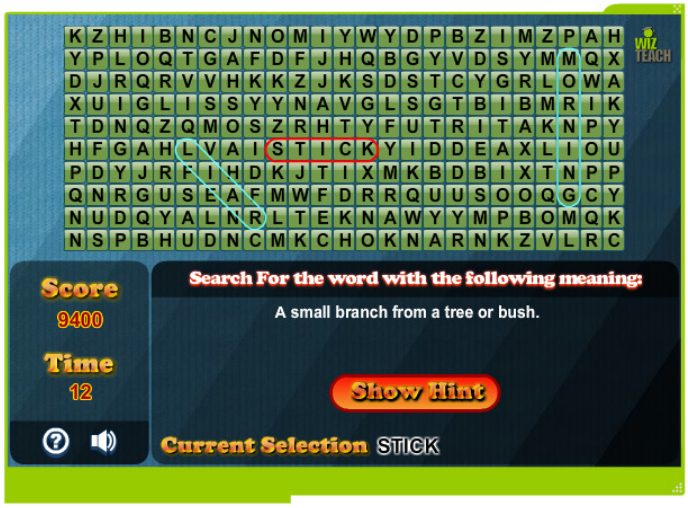
4. Word Scramble

---

1. Word Builder
INSTRUCTIONS
Pick up letters to form words.
Click the last letter again to confirm the word.
Click somewhere else to cancel the word.
Click a blank area to drop a new letter.
START

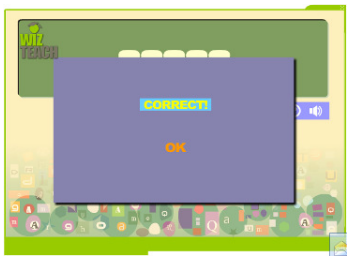
Formez des mots à l'aide de lettres adjacentes.
Cliquez sur la dernière lettre pour valider le mot.
Cliquez n'importe où pour annuler le mot.
Cliquez sur une zone vierge pour sélectionner une nouvelle lettre.

2. Word Hunt



Recherchez le mot correspondant à la définition. Vous pouvez le lire dans tous les sens. Gagnez davantage de points en répondant rapidement, mais attention à ne pas afficher trop d'astuces sous peine d'en perdre.

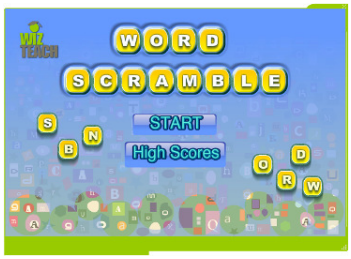
3. Mix Up

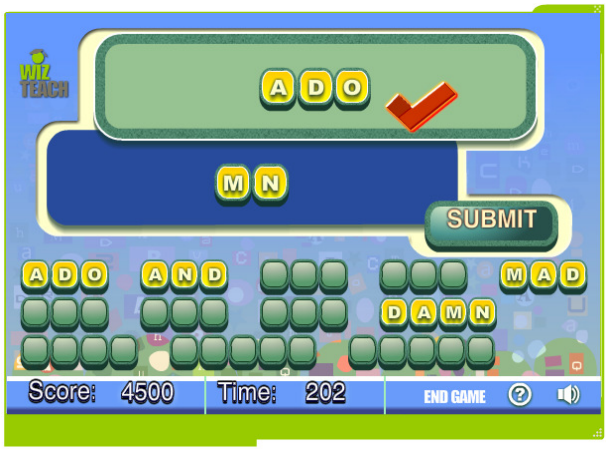


Réorganisez les lettres pour former un mot correct.
Vous pouvez obtenir la définition du mot en cliquant sur le bouton Astuce.

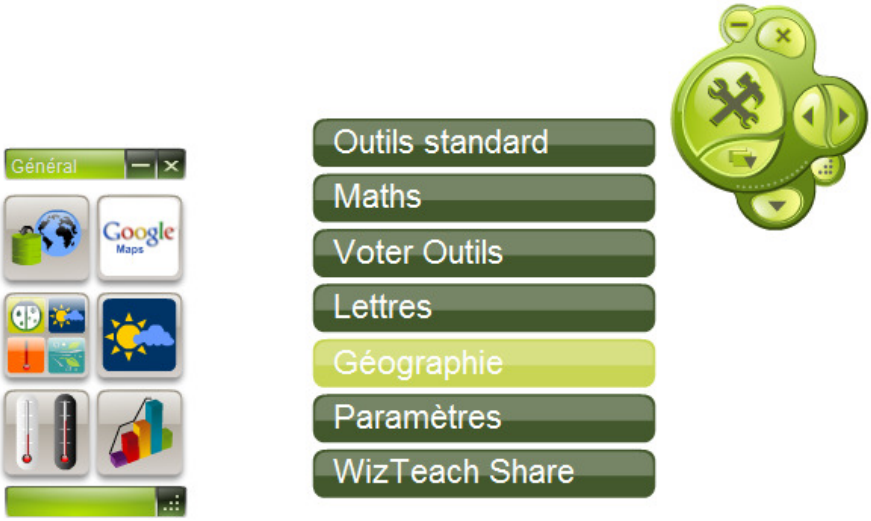
4. Word Scramble

Organisez les lettres pour former des mots. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les lettres, mais les mots doivent comporter au minimum 3 lettres. Utilisez la souris pour faire glisser les lettres ou saisissez-les dans la boîte.





GÉOGRAPHIE



Les outils de géographie générale suivants sont inclus:

1. Sélection carte

2. Google Maps

3. Live Weather

4. Symboles du temps

5. Thermomètre

6. Graphiques

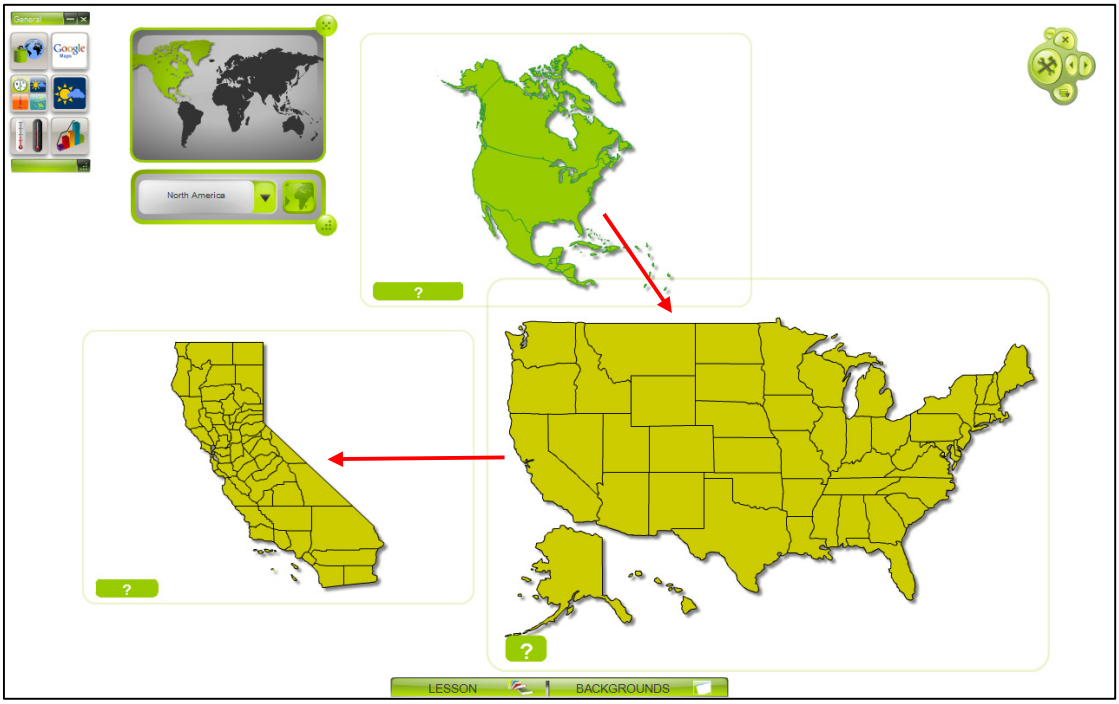
---

1. *Sélection carte*

L'outil Sélection carte permet de réduire des cartes de l'échelle mondiale à l'échelle locale. Vous pouvez sélectionner la carte de votre choix en cliquant sur la zone de la carte ou en la sélectionnant dans le menu déroulant:

Cliquez sur l'icône de carte pour extraire la carte

Vous pouvez effectuer un zoom avant sur vos cartes en cliquant deux fois sur la zone de la carte à agrandir. Vous obtiendrez ainsi une carte locale, comme illustré ci-dessous:



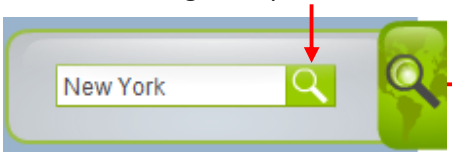
2. *Google Maps*

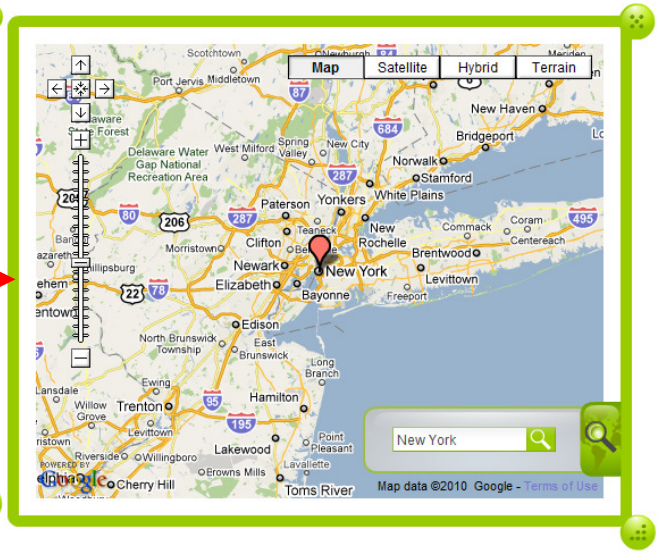
L'OUTIL GOOGLE MAPS NECESSITE UNE CONNEXION INTERNET

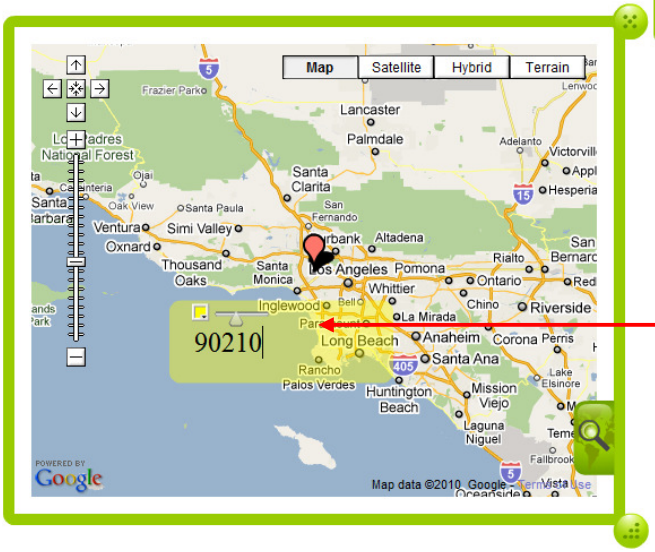
Vous pourrez ainsi effectuer des recherches en ligne et trouver des cartes Google Maps de n'importe quel endroit.

Cliquez sur la loupe pour ouvrir la zone de recherche.

Cliquez sur l'icône de recherche pour rechercher une carte de l'endroit de votre choix sur Google Maps.







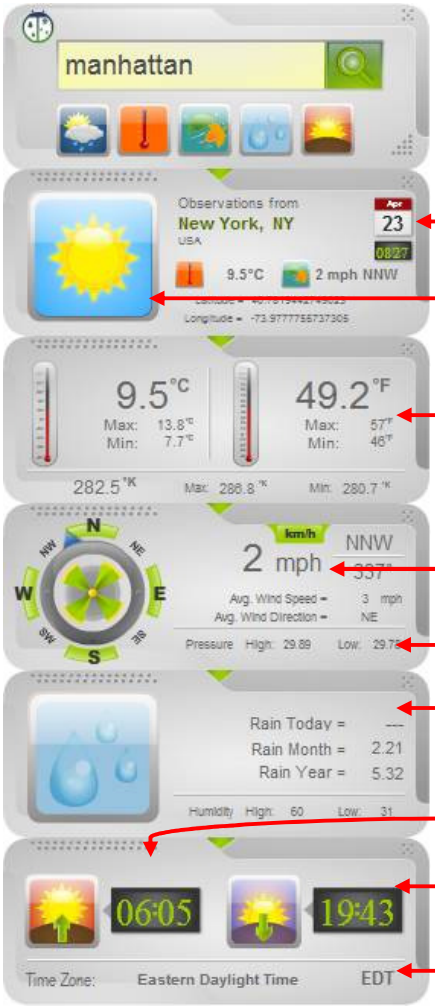
Vous pouvez également saisir l'emplacement à rechercher dans une boîte de texte à partir de l'outil Texte WizTeach et le rechercher.

3. *Weather Bug*

L'OUTIL LIVE WEATHER NECESSITE UNE CONNEXION INTERNET

L'outil WeatherBug vous permet d'afficher des informations météorologiques de n'importe quel endroit. 5 outils de recherche sont disponibles:

- Météo actuelle
- Température
- Vent
- Précipitations
- Heures de jour



Date et heure du dernier bulletin météo

Dernier bulletin météo et jour/nuit

Température actuelle et maximum/minimum pour la journée

Dernières vitesse et direction du vent

Dernières prévisions de pression

Dernières informations sur les précipitations et l'humidité

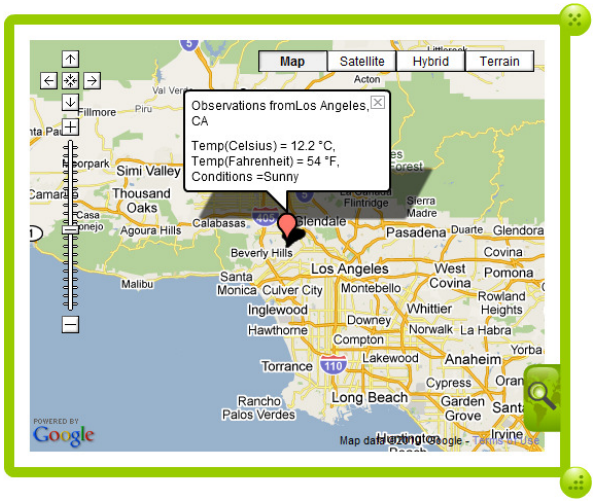
Lever du soleil

Coucher du soleil

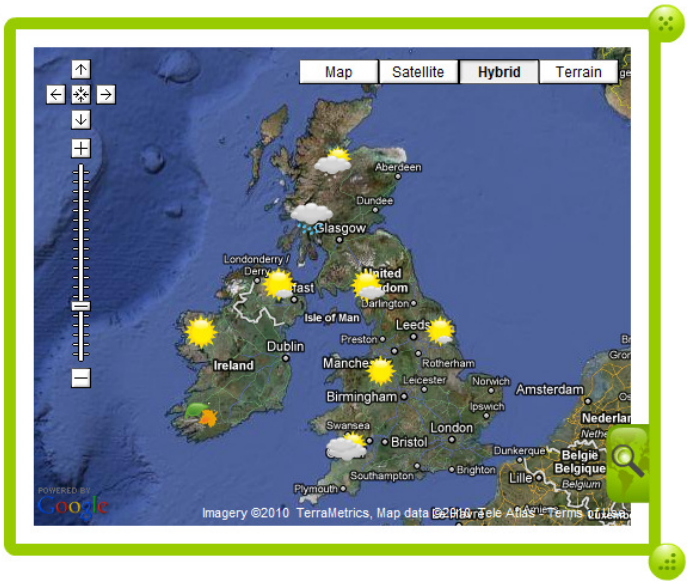
Fuseau horaire

Les informations météorologiques seront affichées en fonction de l'heure, de sorte qu'un arrière-plan noir est affiché la nuit, et un arrière-plan bleu le jour:

L'outil WeatherBug peut être combiné avec Google Maps afin d'obtenir les informations météorologiques directement depuis Google Maps. Cliquez sur la bulle rouge pour afficher la fenêtre d'informations WeatherBug:

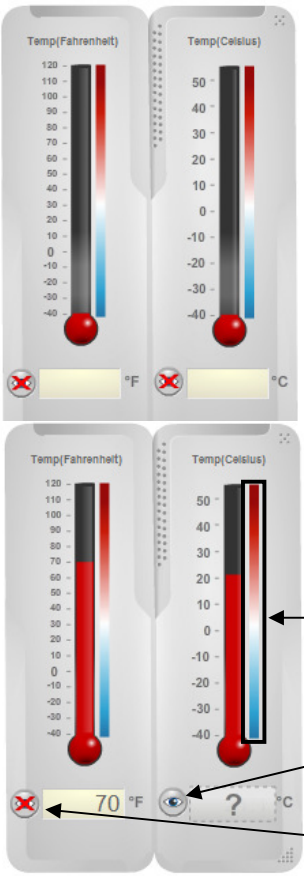


4. *Symboles du temps*



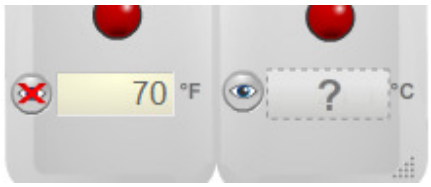
Les symboles du temps vous permettent de créer votre propre carte météorologique personnalisée en faisant glisser les symboles de la palette d'outils sur n'importe quel arrière-plan ou objet.

5. *Thermomètre*



Le thermomètre vous permet de voir et comparer les températures en degrés Fahrenheit et Celsius/Centigrade.

Saisissez la température dans la boîte de mesure en Fahrenheit ou en Celsius située en bas du thermomètre correspondant:



La barre colorée à droite du thermomètre indiquera la température par rapport au point de congélation de l'eau.

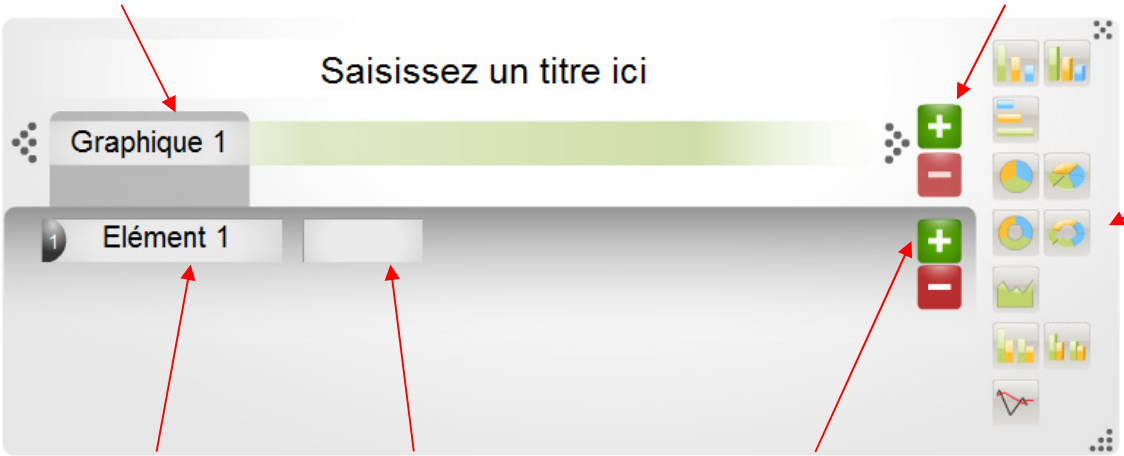
Afficher la température

Masquer la température

6. *Graphs*

Modifier le nom du graphique

Ajouter de nouvelles données au graphique



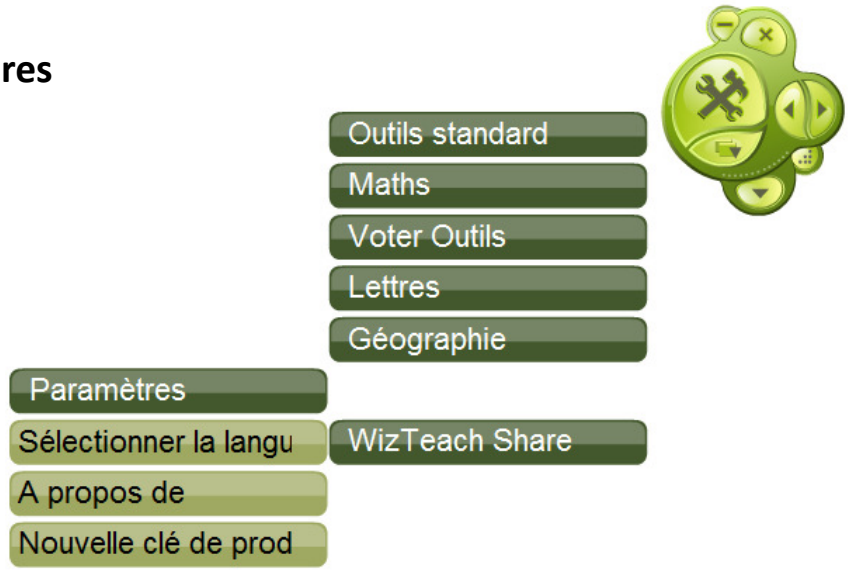
Dessiner le type de graphique sélectionné

Modifier le nom de l'élément

Ajouter une valeur numérique

Ajouter un nouvel élément

Paramètres



Langue

Ce paramètre vous permet de modifier la langue d'affichage de WizTeach. Il vous permet également de configurer le Clavier des outils de dessin avec la langue correspondante.

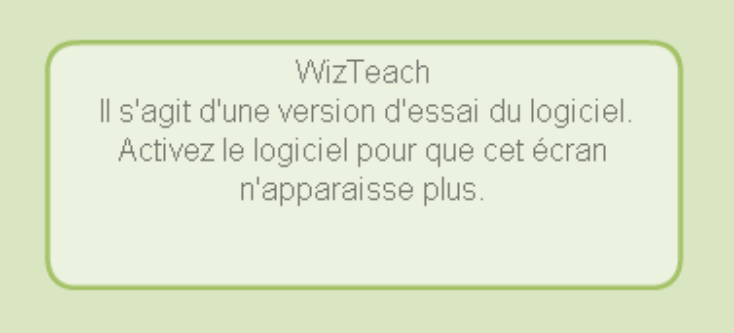
A propos de

Cette option affiche toutes les informations relative à votre installation WizTeach actuelle, dont la version, la clé de produit et tous les outils WizTeach pour lesquels vous disposez d'une licence.

Nouvelle clé de produit

Vous pouvez saisir une nouvelle clé de produit pour mettre à jour votre licence WizTeach selon les outils que vous avez achetés, ainsi que pour effectuer une mise à jour à partir d'une version d'essai.

Si vous utilisez une version d'essai de WizTeach, le message suivant s'affiche régulièrement :



Pour éviter que ce message n'apparaisse, saisissez une nouvelle clé de produit pour une licence WizTeach valide.